• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power 4

Anno I n. 4 GAME POWER MARZO 1992 Lire 5000

LE MERAVIGLIE DI LAS VEGAS

TUTTE LE NOVITÀ DEL CES

NUOVE MACCHINE

MEGA CD
GAMEBOY A COLORI
PC ENGINE DUO

HELP

22 PAGINE DI TRUCCHI, CONSIGLI MAPPE
+
MOONWALKER MD
TMNT NES
MICKEY MOUSE MS
ACTRAISER SNES

NESTRAVAGANZA

MANIAC MANSION
STAR WARS
RAINBOW ISLANDS
KICK OFF
NEW ZEALAND STORY

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

• HEROES OF THE LANCE • LEADERBOARD
• ACE OF ACES • PACMANIA • ROBOCOD • FATAL REWIND
• F 22 INTERCEPTOR • JOE & MAC • FACEBALL 2000 • BLOCK OUT

E' USCITO
Harpo
Mensile di fumetti e varie animalità
Glénat ITALIA

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

RESPONSABILE DI REDAZIONE Giorgio Baratto

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Matteo Bittanti, Paolo Paglianti, Alex Pasetto , Andrea Minini, Vincenzo Beretta

COLLABORATORI Fabio Paglianti, Simone Bechini, Matteo Foccoli, Stefano Bonora, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Danilo Lamera, Ravetto Bros, Tiziano Toniutti, Antonio Loglisci

ART DIRECTOR Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Dante Pesenti

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione, pena ascoltare le battute di Random.

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA game power

Si ringrazia per la collaborazione i seguenti rivenditori: Alex Computers (TO), Next (MI), PerGioco (MI), Flopperia (MI) e Newel (MI)
e le ditte Leader, Giochi Preziosi e Mattel.

L'APPOSTA game power

di mbf

Benvenuti ai "confini della realtà", o lettori di Gheim Pauà.
La mia missione è quella di mostrare al mondo intero cosa possono provocare intense sessioni davanti ad una console. È grave, ma non troppo. Vi risparmierò le mie consuete riflessioni sull'arte sumerica, per lamentare un increscioso problema: le lettere cominciano ad arrivare in quantità sempre più agghiacciante, e fatico a selezionarle (tanto, peggio di così...). Vi sprono ancora una volta a spedire disegnini, caricature, graffiti, affreschi.
Risparmiateci polemiche gratuite quali lo sputtanamento reciproco dei vari sistemi, (Niente "Io ho il Videopac, e tu no, papppappero", grazie). Ah, sì, altra cosa importante: la "rosa" di Gheim Pauà è ormai al gran completo, per con non inviateci più le vostre recinzioni e richieste di assunzione. Le abbiamo lette, rilette, parafrasate e pucciate nel caffelatte, per cui non preoccupatevi: nel caso si liberasse un posto (evento tutt'altro che impossibile in quanto il sottoscritto dovrà spendere un soggiorno forzato in una casa di cura al più presto) sareste i primi a saperlo.
E dopo questo consueto paternale, ammesso e non concesso che l'abbiate ricevuto, diamo libero sfogo al vostro ego.
Vi lascio con un quesito ancestralmente ricorrente: "Hai chiuso a chiave l'altra porta?"

CRISI ESISTENZIALI DI UN 8 BIT CHE SI CREDE MORTO

Caro Gheim Pauà,
prima di comprarti, all'edicola, mi consideravo un tipo abbastanza normale. Da allora, perfino mia madre non mi riconosce più, e pertanto, non mi fa entrare in casa. Ma il problema più grave è un'altro. Dopo aver risparmiato per secoli e secoli mance, mancette e manciate, mi sono comprato un PC Engine con tanto di CD ROM, sistema del quale sono rimasto veramente entusiasta. *Final Soldier* è un capolavoro e tutti gli altri giochi che ho comprato non mi hanno deluso (*Pc Kid* è un mito!). Poi è uscito il DUO (prima mazzata), il nuovo CD-ROM. Volevo chiedervi: è possibile utilizzare i giochi del DUO sul vecchio CD? Penso di no, comunque i miei problemi non sono certo finiti qui. Mi pare di capire che tra non molto la lotta rimarrà esclusivamente affare di Megadrive e Super NES, macchine a sedici bit, e ho paura che la mia console venga presto accantonata (seconda mazzata). È vero? Non è vero? È vero solo parzialmente? È vero imparzialmente? Scusate lo sfogo, ma il caffè mi rende troppo nervoso, e questa mattina ne ho bevuto tre tazze. Rispondetemi al più presto o sarete responsabili in prima persona del mio esaurimento.

NICOLA FELICANO (TO)

PS Mi potete consigliare qualche titolo nuovo per CD?

Potevo forse non rispondere ad un simile, struggente, appello. In effetti sì, ma mi pagano proprio per risolvere casi disperati come questi, per cui vediamo di darci da fare. La Nec, società nipponica che produce il Pc Engine in svariate versioni, non è affatto in crisi, anzi, ha recentemente firmato un accordo con la Hudson Soft, creando una nuova, rivoluzionaria compagnia chiamata Turbo Technologies *che comincerà a realizzare software all'altezza della macchina. Gran parte dei nuovi prodotti saranno disponibili in formato CD-ROM. Questo dimostra in modo piuttosto esplicito lo stato di salute di una macchina che ha venduto alla grande in Giappone (e che continua a farlo) e discretamente nel resto del mondo (tra l'altro, la Hudson ha aperto una divisione anche in Germania). Finché rimane forte nel Sol Levante, non c'è nulla da temere: è lì che vengono realizzati i giochi, per cui va tutto bene. Puoi inoltre tranquillizzarti (almeno in parte): il software DUO sarà pienamente compatibile con il CD-ROM per PC Engine grazie a una ROM, come puoi leggere a pag.25 Ti consiglio anche di dare un'occhiata a questi titoli esistenti solo su in formato CD, che "girano" sulla tua macchina, non te ne pentirai:* Hell Fires, Down Load II, Buster Bros, Y's 3, Road Spirits, Prince of Persia, Eldis *e tanti altri.*

QUACK SHOT

Matteo Colombo

TUTTO FA BRODO

Ciao, MBF,
come te la passi? Sono contento che voi di Kappa avete realizzato una rivista dedicata esclusivamente alle console, visto che ormai è il mercato che dominerà il mondo dei videogiochi: ormai i computer sono in declino (niente affatto: le vendite di Amiga, ad esempio, sono in aumento in tutta Europa, NdMBF). Avevo letto, anzi, mi era parso di capire, su una rivista giapponese che esistono delle cartucce che contengono tanti giochi. In particolare, esistono compilation simili per Master System? Un negoziante mi ha detto che sono delle schifezze immani, ma penso che mi abbia risposto così perché simili raccolte sono sconvenienti ai negozianti stessi che farebbero più soldi vendendo i giochi singolarmente. Rinnovando i complimenti per la rivista, vi saluto.

PAOLO (Perugia)

Sì, tali cartucce esistono veramente, anche se personalmente non le abbiamo ancora viste. In genere vengono realizzate ad Hong Kong, illegalmente, e quindi distribuite parallelamente nel resto del mondo. Le grandi società come Nintendo e Sega le considerano un esempio di pirateria su console, anche se il fenomeno è meno drammatico del corrispettivo per home e personal computer. A proposito del Master System, esiste una compagnia, la Daou, stanziata in Corea, che distribuisce cartucce contenenti 8-11-25-30 o addirittura fino a 50 (!!!) giochi. I titoli sono leggermente diversi dagli originali per motivi di copyright, come Space Invader *(senza la s),* Super Columns, Super Arkanoid, Dr Hello *(versione non autorizzata di Dr Mario per Master System),* New Bubble Bubble, Super Boy I, II, III *e chi più ne ha più ne metta. Onestamente non mi sento in grado di giudicarne la qualità, non le ho mai viste, anche se occorre sottolineare che i titoli sono complessivamente vecchiotti.* It's up to you, *come direbbero gli inglesi.*

PER CHI TIFA GHEIM PAUÀ?

Non tanto caro Game Power,
dopo qualche numero va sempre più insinuandosi nella mia mente che non siate altro che degli sporchi sostenitori della Nintendo. Come è possibile che il 90% dei titoli che recensite per Super NES sono dei Power Game? I casi sono due: o mister Dupont ha un metro di giudizio che non sta né in cielo né in terra o siete pagati dalla Nintendo per lodare ogni prodotto che appare sul Super NES. (hai dimenticato una possibilità: i giochi recensiti sono effettivamente dei mega hit, NdMBF). [Segue esternazione a colpi di piccone contro la Nintendo e il Super Famicom, diligentemente tagliata, NdR]

TOMMASO RIGO

Leggendo Gheim Pauà, ci si accorge subito che supportate troppo il Megadrive. Per quale strano motivo, sennò, pubblichereste così tante recensioni (e tutte con punteggi alti o medio-alti?). Dovreste invece dedicare molto più spazio al Super NES, che è la migliore console in circolazione, e invece vi limitate a uno, due titoli al mese. Non mi interessa affatto spendere un po' di più per avere dei giochi decisamente più divertenti e graficamente migliori di quelli per Megadrive, ma se voi non li recensite, noi come facciamo ad orientarci?
[Seguono insulti e picconate varie lanciate contro la Sega ed al Megadrive, opportunamente censurate, NdR]

Un Nintendodipendente, (AP)

Per la serie: "ecco due lettere che gradiremmo non ricevere in futuro", avete appena letto due esempi di polemica distruttiva e gratuita. Naturalmente non

roberto Daniele

supportiamo nessun sistema, non riceviamo nessuna tangente per promuovere una macchina (Raist va ancora in giro sulla sua 127 blu modello 1977) e criticarne un'altra, né tanto meno distinguiamo macchine "superiori" e "inferiori". Entrambe le accuse sono infondate, antitetiche ed arbitrarie: il numero di recensioni che compaiono su Gheim Pauà è direttamente proporzionale al software in circolazione. Se nella realtà i giochi per Megadrive non solo sono distribuiti ufficialmente, ma sono anche numericamente maggiori di quelli per Super Famicom, non vedo perché non dovremmo dedicargli lo spazio che si meritano. Megadrive e Super Nes sono due ottime macchine, ma nessuna delle due è perfetta, quindi smettetela di azzuffarvi come dei bambini e pensate a qualcosa di più costruttivo. Fine della Polemica. Forever.

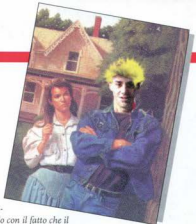
LA CONSOLE PERFETTA

Salve a tutti,

Vanni Podavitte

mi chiamo Stefano e sono alla ricerca di una console perfetta. La macchina da gioco definitiva. La perfezione resa videogioco. Mi spiego: pur considerando Super NES e Megadrive ottime console, volevo cercare qualcosa di addirittura superiore. Volevo indirizzarmi verso il Neo Geo, anche se costa veramente tanto, ma ho visto che negli ultimi tempi appaiono sempre meno giochi per questo sistema. A mio parere, tutte le console mai realizzate fino ad ora hanno un difetto, che invece i "cugini" computer non hanno: sono inespandibili. Le console, infatti, sono dei pezzi di plastica contenenti qualche chip, qualche microprocessore E BASTA. Dopo qualche anno invecchiano e muoiono. Devono essere semplicemente rimpiazzate da una console più potente, con tutte le spese che ciò comporta. I computer, invece, hanno la possibilità di essere perfezionati, potenziati, grazie all'acquisto di schede acceleratrici, espansioni di memoria, ecc, con una spesa relativamente irrisoria. Questo non solo permetterebbe agli stessi di avere una longevità senz'altro superiore, ma garantirebbe agli acquirenti la sicurezza di una macchina il cui futuro sarebbe senz'altro meno precario e instabile di altre macchine. Quello che vorrei sapere è se in futuro anche le console saranno costruite in modo da essere potenzialmente migliorate, in particolare, la Jaguar della Atari, sarà in grado di rivoluzionare il concetto stesso di console oppure avremo semplicemente "un'altra" console?

STEFANO PIOLA

Domanda azzeccata. Il tema che hai proposto è piuttosto interessante. Non penso proprio che la Jaguar sarà "potenziabile" per usare uno dei tuoi termini, anche perché non sono nemmeno sicuro se uscirà oppure no. In ogni caso, l'idea fichtiana e ottimistica della macchina in grado di raggiungere la perfezione in modo sistematico, è inattuabile per i produttori delle macchine stesse, i quali vedrebbero ridotte le vendite delle console e quindi le entrate, anche se ai consumatori un simile discorso non può che apparire vantaggioso. Più che altro sono del parere che per migliorare le prestazioni di una macchina già esistente basterebbe arricchirla con una periferica, magari proprio un CD-ROM, visto che in questi ultimi tempi se ne parla così tanto. In effetti tale soluzione permetterebbe di fornire ai programmatori una quantità spropositata di memoria occupabile, ai consumatori un sonoro straordinario e, nel caso del Mega CD, ad esempio, la possibilità di fare cose (rotazioni sprite, zoomate) che alla macchina normale sono impossibili (e a un prezzo non di molto superiore a quello di una buona scheda di espansione per home-computer).

Concludo con il fatto che il Neo Geo, pur essendo una gran bella macchina, non è il massimo che potete trovare in sala giochi, ora come ora: il progresso ed il perfezionamento è così rapido che gli ultimi giochi da bar sono semplicemente galattici, ed il Neo Geo rischia di venir superato in due o tre anni. Comunque non è vero che la produzione di giochi per Neo Geo sia in costante diminuzione: al recente CES di Las Vegas sono stati presentati ben 4 nuovi titoli, tutti massicci: Eight Man *del quale abbiamo parlato il mese scorso,* Fatal Fury, Mutation Nation *e* Last Resort *dei quali troverete maggiori informazioni e, possibilmente, anche la recensione, nei prossimi numeri di Game Power.*

THE LAST WORD

Si parla tanto, negli ultimi tempi, di "nuovo ordine", di "villaggio globale" di "unificazione politica ed economica del pianeta", e, effettivamente, lo stesso sembra avvenire per il mondo videoludico. Fino a pochi anni fa, infatti, esisteva una netta distinzione tra le software house che producevano giochi per Sega e Nintendo, due blocchi contrapposti che si guardavano reciprocamente con ostilità. Ora sembra che la guerra fredda stia lentamente trasformandosi in qualcos'altro, ed è paradossale che mentre i due colossi (Sega e Nintendo) si stiano dando battaglia più che apertamente, gli sviluppatori del software, veri responsabili del successo di una macchina, stanno scegliendo sempre più spesso di cooperare con più di un sistema. Non ha vinto il buon senso, bensì ancora una volta, l'economia: è evidente che producendo software per più di una macchina, gli introiti aumentano considerevolmente. È proprio per questo motivo che software house come la Acclaim, da anni fedele alla Nintendo, ha creato la Flying Edge, per la realizzazione di software per Genesis Megadrive. La Konami, dopo aver venduto oltre 25 milioni di cartucce per NES, ha deciso di dedicarsi alla produzione di software per Pc Engine. Altri esempi di software house che si stanno ora aprendo a tutti i sistemi sono Data East, Sunsoft, Taito, Tengen, Virgin, solo per citare le più note. Ocean, US Gold, Epyx, Electronics Arts, Microprose Accolade, ed Interplay sono esempi di sviluppatori di giochi per computer approdate nel mercato delle console.

Insomma, siamo tutti una grande famiglia.

MBF

Lettere, disegni, reclami e elogi devono essere spediti a:

**L'apposta
c/o Studio Vit**

NINTENDO NES
GAME BOY GB
SUPER FAMICOM SF
MASTER SYSTEM MS
GAME GEAR GG
PC ENGINE PE
NEO GEO NG
LYNX LX
MEGADRIVE MD

GAMEBOY A COLORI!!!

La Nintendo sta per lanciare "la macchina da gioco portatile definitiva". Si tratta di un Gameboy a colori, il cui prezzo pare si aggirerà sui cento dollari (circa centoventi mila lire), e che sarà disponibile in Giappone nelle prime settimane di giugno. La macchina sarà compatibile con TUTTO il software già esistente per il "vecchio" Gameboy - almeno secondo i portavoce del colosso giapponese - e potrà contemporaneamente sfruttare il nuovo software "colorato" appositamente realizzato. La macchina, i cui prototipi hanno già entusiasmato gli esperti, permette alle batterie di durare molto più a lungo che sulle altre console portatili (Lynx, Game Gear e Pc Engine GT). Il nuovo Gameboy (che potrebbe venir chiamato Super Gameboy) (che fantasia!, NdR) costituisce quindi la prova che la Nintendo era effettivamente impegnata nella realizzazione di un nuovo portatile, anche se molti si aspettavano un Super Famicom portatile. Delusi? Al momento non siamo in grado di fornire i dati tecnici della console, ma pare che anche le caratteristiche del nuovo portatile (risoluzione, audio) siano stati migliorate rispetto al Gameboy originale. Concludiamo con la notizia che, sfortunatamente, la macchina sarà difficilmente introdotta in Europa prima del 1993. Restate in linea per maggiori informazioni.

SUPER NES CD

A Las Vegas la Nintendo ha annunciato che il prossimo gennaio introdurrà in USA un lettore CD per Super NES all'incredibile prezzo di 199 dollari, aggiungendo che il CD sarà accompagnato da una "gamma completa" di software, senza però fornire alcun dettaglio. Inizialmente, i CD gireranno solo sul Super NES, ma sono già in corso trattative con la Philips per rendere questi primi titoli compatibili con lo standard CD-I. Al momento non è dato sapere quando il lettore CD sarà distribuito in Europa, ma visto che la Sega introdurrà il suo Mega CD in autunno, è probabile che la Nintendo non voglio dargli troppo vantaggio.

COMPUTER MARIO

L'appeal di Mario è tale che la Mindscape pur di poter sfruttare il personaggio si è detta disposta a fare qualunque cosa, o quasi. La società californiana ha infatti annunciato di avere stretto un accordo con la Nintendo per l'utilizzo del personaggio Mario all'interno di programmi educativi, cosidetti di "edutainment", per computer. Il primo di questi programmi si chiamerà *Mario is missing* e sarà un programma di geografia, probabilmente sulla falsariga di *Where in the World is Carmen Sandiego?*
Ovviamente, la Nintendo non ha ceduto alcun diritto relativo all'utilizzo del suo preziosissimo idraulico in programmi gioco che resteranno "confinati" esclusivamente alle sue console.

ATARI MAGIARI

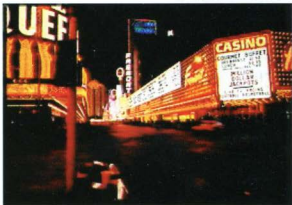
Oltre ai mega titoli già annunciati, la Atari ha presentato le ultime novità per Lynx, che si prospettano particolarmente interessanti. *Eye of the Beholder*, già un classico dei GdR per home computer, farà apparizione tra breve sul portatile dell'Atari. Speriamo che l'atmosfera dei dungeon e dei combattimenti sia rimasta immutata.

Anche gli altri giochi non saranno comunque da meno: cominciamo con *Dirty Renegade Cop*, uno sparatutto violentissimo (*Dick Tracy* docet), *Dracula*, ispirata alle gesta dell'immortale vampiro ungherese, *Lemmings* (ebbene sì, il capolavoro della Psygnosis approda anche sul portatile dell'Atari), e numerosi simulazioni sportive, come *NFL Football*, *Baseball Heroes*, *Bad Boys Tennis*, *Malibu Bikini Volleyball*, *Super Hockey*, *Basketbrawle Manchester United Europe*, un grande gioco di calcio della Krysalis. Numerose anche le conversioni da coin-op: nei prossimi mesi potremo infatti giocare a *Xybots*, *Pit Fighter*, *Hydra*, *Cabal*, e *Toki*, tutti titoli che gli appassionati degli arcade conosceranno sicuramente.

HARDWARE

CES

(Sopra) Las Vegas di notte.

I latini dicevano "est modus in rebus", probabilmente perché non erano mai stati a Las Vegas. La capitale mondiale del gioco d'azzardo è stata per quattro giorni anche la capitale dei videogiochi (e dei videoregistratori, walkman, televisori, car audio, casse acustiche, telefonini, ecc.). Riccardo Albini per Gheim Paua c'era e non dormiva. Ecco per tutti coloro che sbavano per le ultimissime novità, il rapporto più completo e dettagliato su tutto quello che ha fatto sbavare il nostro inviato ("with a little help from MBF")...

ATARI

L'Atari quest'anno ha pensato bene di non avere uno stand in fiera. Meglio un hotel. Il Lynx tanto è piccolo e sta anche in una stanza normale, figurarsi in una presidenziale. I giochi per il Lynx stanno finalmente arrivando a camionate: entro la fine dell'anno dovrebbero arrivare a un totale di 75 titoli, grazie anche all'apporto del primo "third party publisher", ovvero di uno sviluppatore di software che non sia l'Atari. La console è ottima dal punto di vista tecnico e l'arrivo di giochi a getto continuo non può che fargli bene, ma il problema è che non sembra essere in grado di competere con i due Big. Davanti a cifre come 4,5 milioni di cartucce per Megadrive e 8 milioni di cartucce di Super Mario Bros 3 (*solo* per NES!!!) vendute, il comunicato dell'Atari che annuncia con entusiasmo "Venduta la milionesima cartuccia per Lynx" (no... non dice il titolo) fa pensare che non c'è partita. Almeno fino a giugno, quando l'Atari mostrerà al mondo il Jaguar. Forse...

NEC

Dopo aver lottato per anni contro corrente (cioè contro Nintendo e Sega) la NEC, che non è mai riuscita a far fare il salto di qualità al suo TurboGrafx (da noi PC Engine), ha deciso di mettersi insieme alla Hudsonsoft per formare una nuova società, denominata Turbo Technologies, che curerà la distribuzione e il marketing delle console NEC negli Stati Uniti. A Las Vegas la NEC ha cercato di far apparire sotto una buona luce questa mossa, cercando di non farla sembrare come una resa. Secondo alcuni osservatori, però, se non si tratta di una resa è almeno una ritirata strategica. Infatti, con le sue console - TurboGrafx, Turbo CD e il portatile Turbo Express - la NEC non è mai riuscita a conquistare il cuore dei giocatori americani, né quello delle case di software e i suoi sistemi restano tristemente negli ultimi posti delle graduatorie di vendita, distanziati di molto dalle console Nintendo e Sega.
La Turbo Technologies si occuperà anche del Duo, il PC Engine con CD-ROM incorporato (di cui parliamo in questo numero a pag. 25), per il quale non è ancora stato annunciato né il nome americano né il prezzo. In Europa non c'è mai stato un lancio ufficiale del PC Engine e, ora, questa prospettiva sembra ancora più remota.

NEO GEO

La console per videogiochi più bella del mondo e, attualmente, l'unico sistema da casa a 24-bit faceva la sua bella mostra alla... ehm... mostra, grazie a un videowall formato da 16 televisori. Su uno schermo di quelle

dimensioni, la grafica del Neo Geo aveva dell'incredibile. Purtroppo, anche il prezzo ha dell'incredibile e il discorso, alla fine, si riduce a questa banale ma immediata constatazione: il Neo Geo resta una macchina per figli di papà e vincitori del Totocalcio. Per costoro, le novità sono esclusivamente nel campo del software, non sono in arrivo cioè CD o robe varie (e poi, a cosa servirebbero se una sola cartuccia Neo Geo ha una memoria di 50 Mega?). I comuni mortali che non si possono permettere un Neo Geo potranno però armarsi di monetine da 500 lire e recarsi nella più vicina sala giochi dove troveranno sicuramente qualche coin-op Neo Geo sul quale giocare le novità.

Fatal Fury

NINTENDO

Dal punto di vista delle macchine non c'erano grandi novità in casa Nintendo. Il Super Famicom, o meglio, il Super NES (così viene chiamato negli USA e così verrà chiamato in Europa) ovviamente faceva la parte del leone visto che la Nintendo, dopo aver conquistato a mani basse il mercato degli 8-bit, sta ora puntando alla grande a quello dei 16-bit nel tentativo di contrastare il fenomeno Megadrive. Dai dati comunicati dalla Nintendo (sui quali però sono in molti ad avere qualche dubbio) sembrerebbe che ci stia riuscendo: in commercio in USA dallo scorso settembre, in soli quattro mesi "il nostro sistema a 16-bit ha venduto oltre 2 milioni di unità, ovvero una ogni cinque secondi di tempo-negozio", ha dichiarato Peter Main, vicepresidente della Nintendo. Wow!

La versione americana è quella della foto, squadrata e con i tasti del joypad tristemente blu e viola (ma con l'interessante innovazione dei due tasti superiori concavi così da poterli distinguere al tatto da quelli inferiori) invece dei quattro tasti blu-rosso-giallo-verde del SNES giapponese che personalmente ci piace di più (la versione europea del SNES sarà quasi certamente identica a quello giapponese, ayeah!). Qualcosa di nuovo, comunque c'era. Si chiama Super Scope 6 e si tratta di un accessorio per SNES che in realtà è una specie di bazooka giocattolo da utilizzare con una cartuccia apposita che contiene sei giochi. Tre di questi giochi fanno parte della serie *Blastris* (variazioni di *Tetris*), gli altri tre della serie *Lazerblazer*, giochi di fantascienza che simulano l'azione di un addestratore militare. Il costo negli USA sarà di 60 dollari, in Italia non si sa.

Al di là del "design" e di accessori come il Super Scope 6, quello che conta realmente per il successo del Super NES sono i giochi: quasi tutte le case di software avevano in mostra almeno un titolo per il 16-bit Nintendo e quindi il software non mancherà quando la macchina verrà introdotta nel Vecchio Continente (come potete vedere dai titoli annunciati/presentati in queste pagine). La Nintendo ha comunicato che entro la prima metà del '92 saranno disponibili circa 75 titoli.

Per quanto riguarda le altre due macchine - Gameboy e NES - le cose vanno alla grande. Nel '91 il Gameboy avrebbe venduto negli USA 4 milioni di pezzi e il NES 4,5 milioni, dati che consentono alla Nintendo di restare leader di settore per quanto riguarda i portatili e gli 8-bit. Novità hardware o accessori per queste macchine non ce ne sono, ma anche qui i titoli continuano a piovere come se non ci fosse un domani. Leggete e vedrete...

Il Duo della Nec

SEGA

Nello stand Sega non c'era in mostra un solo gioco per Master System. Questo fatto, che saltava immediatamente agli occhi, sta ad indicare chiaramente che, almeno negli USA, la casa giapponese ha definitivamente abbandonato il campo degli 8-bit non potendo competere con la Nintendo. Se questa potrà sembrare una brutta notizia per i possessori di Master System (in realtà la situazione qui in Europa è completamente diversa e sia la Sega che i produttori di software continuano a sostenere il MS), d'altro canto sta a significare l'intenzione della casa giapponese di sparare tutte le sue cartucce a favore del Megadrive. Così è in effetti, tanto che la Sega ha dichiarato il 1992 l'anno dei 16-bit. Gli esperti di casa Sega prevedono di vendere oltre tre milioni di unità nel 1992 solo in U.S.A., raggiungendo per la fine dell'anno la fantastica cifra di 350 giochi diversi (molti dei quali occupano ormai otto megabit di memoria), quantità tre volte superiori al soft che sarà disponibile per Super Nes. Comunque, anche il '91 non è andato male se la Sega, come ha dichiarato, ha venduto nei soli Stati Uniti 1,6 milioni di pezzi.

Nel campo dei 16-bit la novità è, ovviamente, il Mega CD che però era ancora nascosto nel retro dello stand Sega e veniva mostrato solo ad alcuni ospiti selezionati. La presentazione ufficiale negli USA avverrà al CES di Chicago il prossimo mese di maggio (in Europa arriverà in autunno, nel frattempo a pag. XX vi presentiamo il modello giapponese).

Per quanto riguarda il Game Gear, la Sega ha presentato il Master-Gear converter che consente di far girare i giochi per Master System sul Game Gear creando istantaneamente una biblioteca di software per il portatile che supera d'acchito i 100 titoli. Pur non avendo vinto ancora la guerra, il Megadrive si è già aggiudicato le prime battaglie, diventando non solo la console a 16-bit più diffusa in Europa e in Usa, ma anche l'unica macchina da gioco esistente ad essere potenziata da un CD-ROM (il PC Engine è infatti un 8-bit).

Il Super-Scope 6

segue a pag. 11

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

SEGA MEGADRIVE

VERSIONE GIAPPONESE
L. 288.000 con *OMAGGIO* di:
1 JOYPAD + 1 Cartuccia gioco +
1 Alimentatore + 1 Cavo "SCART"

ECCEZIONALE!
SEGA CD-ROM

DISPONIBILE SUBITO !!!
L. 748.000

CONVERTITORE EURO-JAPAN

L. 25.000

ACTION REPLAY

L. 119.000

SEGA GAME GEAR

VERSIONE GIAPPONESE
PORTATILE A COLORI
L. 248.000
Disponibile sintonizzatore TV Pal

I prezzi sono compresi di IVA
Richiedi il nostro catalogo

"Sega" is a trademark of Sega Enterprise Ltd. Tutti i nomi e i marchi qui riprodotti appartengono ai loro proprietari

SOFTWARE NINTENDO

ACCLAIM

La Acclaim è tra le società leader nel settore dei giochi per Nintendo. Cominciamo dal Super NES, per il quale sono in arrivo sei titoli. *Bart's Nightmare* è basato sui Simpson, il telefilm più divertente del momento; *Smash TV* è la conversione "completa" (a detta della Acclaim) del famoso coin-op della Williams. Questi due sono targati Acclaim, mentre i successivi quattro vanno sotto l'etichetta LJN: *The Amazing Spiderman and the Uncanny X-Men: Arcade's Revenge, NBA Super All-Star Challenge, Roger Clemens' MVP Baseball* e *WWF Super Wrestlemania*.
Per NES le novità sono ancora di più, ben 13: *Bart vs The World, Ferrari Grand Prix Challenge, George Foreman's Knock-Out Boxing, Krusty's Funhouse, Double Dragon III: The Sacred Stones, Wizards and Warriors III, Trog, Smash TV* (tutti per l'etichetta Acclaim); *Roger Clemens MVP Baseball, T & C Surf Designs: Thrilla's Surfari, Wolverine, Terminator 2: Judgement Day* e *Bill & Ted's Excellent Video Game Adventure* (per l'etichetta LJN).
Infine, anche per Gameboy c'è un'altra camionata di novità. *George Foreman's Knock-Out Boxing, Ferrari Grand Prix Challenge, Double Dragon II, NBA All-Star Challenge 2, The Amazing Spiderman 2, WWF Superstars* e *Beetlejuice*.

ACCOLADE

L'Accolade è una "new entry" nel mondo Nintendo e per ora si sta dedicando solo al Gameboy (fino a quando la Nintendo non gli darà l'autorizzazione a fare giochi anche per le altre sue console). I due giochi che abbiamo visto a Las Vegas erano due titoli preistorici, roba da far venire i lacrimoni ai nostalgici di un'epoca d'oro. State bene a sentire: *Asteroids* e *Missile Command*. La scelta potrà sembrare strana visto che sono giochi vecchi, graficamente poveri, ecc., eppure dopo averli giocati vi posso garantire che sono ancora divertenti come una volta, e poi la grafica povera si adatta perfettamente al Gameboy.

ACTIVE ENTERPRISES

Questa nuova casa ha annunciato la cosa più assurda: 52 (dico 52!!!) giochi su una sola cartuccia, la quale si intitola con grande sforzo di fantasia, *Action 52*. Non sappiamo come siano i giochi, ma 52 giochi in una volta sola puzzano lontano un miglio...

Die Hard

ACTIVISION

Tre novità dalla casa americana che ha finalmente risolto i suoi problemi finanziari. Per SNES sono stati annunciati *Heavyweight Championship Boxing* e *Mech Warrior*, un GdR con robot. Per NES sono invece in dirittura d'arrivo *Ultimate Air Combat* e *Die Hard*, la versione per Nintendo del film "Trappola di Cristallo" con Bruce Willis.

AMERICAN SAMMY CORPORATION

Ninja Taro è la novità della Sammy per Gameboy: un'avventura/Gdr ambientata nel Giappone ai tempi del feudalesimo con una grafica molto curata

ASMIK

Asmik presentava due giochi per SNES, *D-Force*, un gioco basato sulla Guerra del Golfo e *Xardion*, un'avventura dinamica/GdR. Per NES c'era invece *Wurm: Journey to the Center of the Earth*. Inoltre, il direttore dello sviluppo, Rob Leingang, ha dichiarato che "un nuovo gioco a 16-bit che impiega diverse novità tecnologiche utilizzate per la prima volta è previsto per la metà del '92".

BANDAI

Poche novità nello stand Bandai: una per NES e una per Gameboy. *Legends of the Diamond* è un gioco di baseball con i giocatori più famosi della storia di questo sport, come Babe Ruth, Lou Gehrig, Ty Cobb, che utilizza, a detta della Bandai, il chip di memoria più grande mai usato per NES. Per Gameboy c'era solo *Toxic Crusaders*, un gioco basato su un programma televisivo.

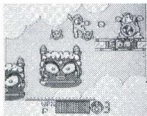
Magic Sword

Gargoyle's Quest

BULLET-PROOF SOFTWARE

La Bullet-Proof Software aveva un solo gioco da promuovere alla fiera, ma che gioco! *Faceball 2000* (recensito in questo numero per Gameboy) sarà presto anche in versione per 16-bit nello splendore dei 256 colori del Super NES.

CAPCOM

Le novità Capcom sono tantissime, quindi andiamo veloci. Cominciamo dal NES. Nell'anno delle Olimpiadi c'era da aspettarsi un gioco su questo argomento e infatti eccoti la Capcom che se ne esce con *Barcelona 92* in cui 1-2 partecipanti potranno competere in salto in lungo, giavellotto, corse di bicicletta, nuoto e altro ancora. *Darkwing Duck* è ispirato a un personaggio di Walt Disney, interprete di una popolare serie televisiva, *Gargoyle's Quest* è forse il primo caso di un gioco nato su Gameboy e passato su NES, mentre *The Little Mermaid* è un gioco studiato appositamente per le bambine dai 6 agli 11 anni (quando uscirà saprete che regalo fare a vostra sorellina). Ma il titolo che sicuramente farà sbavare molti di voi è *Mega Man 4* (se un gioco arriva al quarto episodio vuol dire che it's alright, maaan...). Per Gameboy arriveranno *The Little Mermaid, Mega Man II, Who Framed Roger Rabbit* (basato sul film omonimo) e *Snow Brothers*. Infine, per i fortunati possessori di SNES c'erano *Magic Sword* (direttamente dalle sale un picchiaduro di ambientazione medievale con 50 livelli zeppi di goblin, mummie e giganti di pietra da affettare allegramente) e - udite, udite - *Street Fighter II*, che è stato disegnato appositamente per essere giocato in due (contro il computer o un amico). Fra l'altro è la prima cartuccia per SNES da 16 Mega e si vede!

Mega Man II

DATA EAST

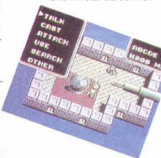
La Data East è una di quelle fortunate case che producono giochi per entrambi i colossi. Sul fronte Nintendo copre tutti e tre i sistemi, anche se non è che sforni titoli a raffica. Per SNES c'è solo *Joe & Mac*, mentre per NES la novità si intitola *Captain America and the Avengers*, un gioco d'azione in cui potete alternarvi tra Captain America e Hawkeye. Per Gameboy, invece, i nuovi titoli sono due: *Nail 'N Scale*, un clone di *Super Mario Land* per 1-2 giocatori (via Gamelink) e *Crystal Quest*, l'irresistibile cult-game per Macintosh.

ELECTRONIC ARTS

Dopo aver imperversato sul Megadrive con i suoi mega titoli sportivi, l'Electronic Arts ora si lancia alla conquista del Super NES. I primi tre sono da leccarsi i baffi: *Bulls vs. Lakers and the NBA Playoffs*, *John Madden Football* e *PGA Tour Golf*. Il quarto titolo di questa prima ondata sarà invece *Ramparts* direttamente dal mitico coin-op di strategia militare medievale dell'Atari. *Ramparts* per SNES non sarà una semplice conversione, ma avrà anche alcune modifiche innovative, come generatori di "grunt" (?) per dispiegare forze terrestri d'assalto in territorio nemico e super cannoni.

FCI

La Fujisankei Communications International si sta specializzando in giochi di ruolo e le novità presentate al CES faranno strabuzzare gli occhi agli appassionati del genere. Ecco i titoli: *Heroes of the Lance*, *Pool of Radiance* e *Hillsfar*, tutti giochi di AD&D e tutti già apparsi su computer. *The Bard's Tale* (se va bene aspettatevi i seguiti) è invece il primo episodio della fortunata serie della Interplay. La serie Ultima, infine, è rappresentata da ben quattro titoli, tre per NES - *Ultima Exodus*, *Ultima, Quest of the Avatar* e *Ultima, Warriors of Destiny* - e uno per Gameboy *Ultima, Runes of Virtue* (per il portatile Nintendo c'è anche il puzzle game *Boxxle II*). Gli altri due titoli per NES, invece, non hanno niente a che vedere con i GdR, ma sono un gioco di biliardo, *Lunar Pool* e *World Championship Wrestling*. La FCI - perbacco - non si è dimenticata dei possessori di Super NES i quali potranno intripparsi nel bel gioco di ruolo targato Lord British, *Ultima, The False Prophet*.

Che l'Avatar sia con voi.

GAMETEK

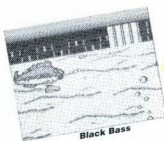
Dopo il successo televisivo di programmi americani come *The Wheel of Fortune* (La ruota della fortuna), *Family Feud*, *Jeopardy* e *Super Jeopardy* (quiz americano che riscuote un certo seguito nonostante sia l'iperbole della noia), la Gametek ha deciso di realizzarne una versione digitale. È però probabile - anzi sperabile - che da noi non arriveranno mai. A questi si aggiungeranno *American Gladiators* per NES e *Super American Gladiators* per SNES. Quest'ultimo è anch'esso un programma televisivo tipicamente americano: prendete "Giochi senza Frontiere", aggiungetegli una buona dose di wrestling ed otterrete *American Gladiators*. A quando un *Telemike* digitale? Allegria. Più probabile invece che arrivi, sempre per NES, *Harlem Globetrotters*. Infine, per Gameboy abbiamo visto *Prophecy*, che non è altro che la versione in bianco e nero di un gioco già apparso su Lynx (e recensito il mese scorso) dal titolo *Viking Child*.

HI TECH EXPRESSIONS

Tom & Jerry per NES, GB e SNES è un gioco con grafica da cartone (proporzionalmente alla console su cui gira) e azione frenetica in cui interpretate il ruolo di Jerry e dovete cercare di non farvi catturare da Tom. *Barbie* (per NES e Gameboy) è, come potete immaginare, ispirato alla bambola più famosa del mondo: scopo del gioco trovare i vestiti giusti per andare al Ballo Reale. Come potete altrettanto immaginare è dedicato soprattutto alle bambine, anche perché ai maschi di andare al Ballo Reale frega niente. Ai maschietti, soliti guerrafondai, piacerà invece *The Hunt for Red October* per SNES, che impegnerà gli aspiranti ammiragli in pericolose missioni sottomarine.

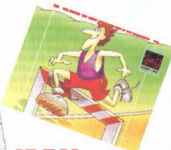
HOT B

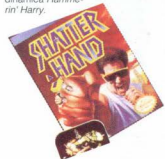
Questa società aveva in mostra due giochi che faranno la felicità degli amanti della pesca. Il primo, *The Blue Marlin (NES)*, ripropone su schermo il brivido della pesca d'altura; *The Black Bass (NES e GameBoy)*, invece è un gioco di pesca d'acqua dolce. Eccitante? Mah, a me la pesca non piace neanche dal vero...

Black Bass

HUDSON SOFT

Il nuovo ruolo di distributore dei prodotti NEC in USA, non ha impedito alla Hudson Soft di concentrarsi sul suo compito di produttore di software. Diverse le novità viste allo stand arredato in stile "isola dell'avventura": *Adventure Island II* è il seguito dell'avventura dinamica per NES della casa giapponese, mentre per gli appassionati del primo è finalmente arrivata la versione per Gameboy. Gli amanti della serie saranno inoltre felici di sapere che c'è anche una versione per SNES che si chiama *Super Adventure Island* (una fantasia incredibile nell'inventare i nomi questi della Hudson, eh?). La produzione Hudson Soft non si ferma però solo a *Adventure Island* (e meno male...). Per SNES è in arrivo *Bill Laimbeer's Combat Basketball*, un gioco di pallacanestro per macellai, per Gameboy *Atomic Punk* e per NES un gioco basato sul gatto più famoso del mondo, *Felix the cat*.

INTERPLAY

La Interplay, che molti di voi conosceranno per i suoi titoli per computer (tra cui la famosissima serie *Bard's Tale*) ha presentato due giochi per Super NES e due per Gameboy. Per SNES *Out of This World* (che è poi il mitico *Another World* della francese Delphine) e un gioco di corsa dal titolo *R.P.M. Racing* (dove R.P.M sta Radical Psycho Machine); per Gameboy *Track Meet* (sette discipline di atletica) e *4-in-1 Fun Pak* (quattro giochi in uno: Scacchi, Othello, Dama e Backgammon).

IREM

La Irem aveva due nuovi titoli per SNES, oltre a *Super R-Type*, già disponibile su queste sponde per via parallela. La prima novità è *Gun Force*, la versione per 16-bit di un coin-op galattico della stessa Irem, la seconda è *Skins Game*, un gioco di golf dalla grafica stupenda. Per Gameboy c'era invece l'avventura dinamica *Hammerin' Harry*.

JALECO

Lo stand della Jaleco era pieno di novità per tutti e tre i sistemi Nintendo. *Rampart*, *Cyberball*, *Shatter Hand* e *Bases Loaded 3* sono le novità per l'8-bit: i primi due sono le conversioni di due

famosi coin-op dell'Atari, gli altri sono, rispettivamente, un picchiaduro con 7 livelli e scrolling in 8 direzioni e la terza versione di un gioco di baseball molto famoso negli USA. Delle due novità per Gameboy uno è tra i miei favoriti di tutti i tempi, *Q*bert* - un adattamento più che una conversione (logico visto che il gioco era basato sui colori) con 20 diverse configurazioni del campo di gioco e 64 livelli. L'altro è *Fortified Zone*, uno sparatutto strategico per 1-2 giocatori che possono muoversi indipendentemente nei mortali labirinti dei quattro intricati livelli di gioco. Infine, per SNES abbiamo *Goal* (la versione per 16-bit dell'omonimo gioco per 8-bit), *Super Bases Loaded* (la versione per 16-bit dell'omonimo gioco per 8-bit) e *Earth Defence Force*, che non è la versione di niente, bensì uno spettacolare sparatutto con 6 livelli di gioco, 5 livelli di power-up e 8 potenti armi super-tecnologiche.

F-15

JVC

La JVC è nuova nel settore dei videogiochi ma sta già facendo le cose alla grande. *Star Wars* è il suo primo titolo per NES, recensito in questo numero. Tra breve seguirà il secondo episodio della saga di "Guerre Stellari", *The Empire Strikes Back*, sempre realizzato dalla Lucasfilm. Poi *Defenders of Dynatron City* (ancora Lucasfilm), un gioco con i supereroi più strambi del mondo. Per SNES invece la casa giapponese si è assicurata i diritti di uno dei GdR più famosi degli ultimi anni, *Dungeon Master*.

KEMCO

Per SNES sono in arrivo *Top Gear*, la versione dell'hit per computer della Gremlin *Lotus Turbo Esprit Challenge* e *Phalanx*, uno sparatutto fantascientifico multidimensionale. Per NES ci sono *White Lion*, un GdR per entrambi i sessi (è scritto così sul comunicato stampa) e *Lost in Las Vegas*, un poliziesco ambientato nella capitale del gioco d'azzardo. Per Gameboy, infine, ben tre novità: *Spy vs. Spy*, *Dr. Franken* e *Sword of Hope II*

KOEI

La KOEI aveva in mostra la sua prima avventura/gioco di ruolo, *Uncharted Waters*. Nei panni di un esploratore del XVI secolo attraverserete i sette mari per scoprire nuovi paesi, fare commerci e/o dedicarvi alla pirateria. Battery back-up per salvare la posizione. Il secondo titolo era *Gemfire*, un'avventura strategica di ambientazione fantastica. Entrambi per NES.

KONAMI

Nello stand Konami dominavano le console Nintendo in tutte le sue permutazioni. Per il NES c'erano *Where in Time is Carmen Sandiego?*, basato sull'omonimo programma informativo/ricreativo per PC della Broderbund, *Tiny Toon Adventures*, un'avventura dinamica basata sui personaggi dei cartoni animati di Spielberg/Warner Bros., *Pirates*, un gioco di strategia/ruolo ambientato nel mar dei Sargassi circa 1700, *Teenage Mutant Ninja Turtles III*, *Contra Force*, *King's Quest V* (direttamente da PC), *Star Trek*, *Monster in my Pocket* e *Bucky O'Hare*. Anche per SNES c'erano un badalucco di novità: *Catslevania IV*, già recensito su Gheim Paua, *Gradius III*, *The Legend of the Mystical Ninja*, *Turtles IV* e *Contra IV*. Infine per Gameboy abbiamo i seguenti titoli: *World Circuit Series*, un gioco di corse di Formula 1 con visuale dall'alto, *Star Trek*, *Tiny Toon Adventures*, *Top Gun*, *Bucky O'Hare* e *Gradius - The Interstellar Assault*.

MICROPROSE

La madre di tutti i simulatori sta scendendo in picchiata sul bersaglio console. Per Super NES ha annunciato *Railroad Tycoon*, un gioco di strategia che vi mette nei panni di un magnate delle ferrovie. L'uscita è prevista per l'autunno 92. Ovviamente, trattandosi di Microprose non potevano mancare i simulatori di volo. Sempre per Super NES la casa americana ha annunciato *Super Strike Eagle*, la versione per SNES di *F15-Strike Eagle*. Per Nes ci sono due simulatori di volo, il classico *F-15 Strike Eagle*, già in vendita negli USA, e il nuovo *F-117A Stealth Fighter* che invece uscirà l'estate prossima.

MINDSCAPE

La Mindscape pubblica titoli per tutte le console. La novità sono diverse quindi passiamo subito ad elencarle. *Paperboy 2*, il seguito del grande coin-op dell'Atari, è disponibile per tutte e tre le console Nintendo. *Flight of the Intruder* arriva direttamente da IBM e vi mette alla guida di un A-6 Intruder o di un F-4 Phantom in dodici diverse missioni. Per NES ci sono *Dirty Harry*, che è ispirato alla serie dell'ispettore Callahan (che voi, *of course*, interpretate), e *Roundball 2-on-2 Challenge*, che è un gioco di pallacanestro per 4 giocatori (con l'adattatore NES Advantage), che però potete anche giocare da soli se non vi lavate le ascelle e quindi non avete amici. Per NES e Gameboy c'è *Loopz*, un un puzzle-game alla Tetris ma un po' diverso. Per solo Gameboy, infine, c'è *Klax*, il grande puzzle game dell'Atari coin-op ormai disponibile per tutti i computer/console. L'unico dubbio che abbiamo è: come renderà sullo schermo bianco/nero del Gameboy un gioco basato sui colori? Ai posteri l'ardua sentenza... Infine, per i possessori di Super NES sono in arrivo due titoli: *The Chessmaster*, uno dei migliori programmi d scacchi in circolazione, e *World League Soccer*, che non è altro che l'edizione americana di *Top Soccer* che non è altro che l'edizione giapponese di *Super Kick Off*.

NAMCO

L'unica novità della Namco era *Wings 2* per SNES. Si tratta, come qualcuno di voi avrà subodorato, della versione per console del titolo per Amiga della Cinemaware ambientato nei cieli europei durante la prima guerra mondiale.

Wings

NTVIC

Strike Gunner, la conversione per SNES dell'omonimo gioco da bar, è l'unica novità della NTVIC. Quattro livelli di difficoltà, dieci livelli di potenza delle armi e tre livelli di velocità dovrebbero garantire un mucchio di divertimento a tutti gli amanti degli sparatutto.

OCEAN

Tonnellate di novità per il mondo Nintendo dalla casa inglese, leader nel mondo dei giochi per computer. Per Gameboy nove nuovi titoli vi bastano? OK, eccoli. *Super Hunchback*, *Robocop 2*, *The Addams Family*, *Darkman*, *Caesars Palace*, *The Legend of Prince Valiant*, *Mr DO!* (mitico), *Hudson Hawk* e *Hook*. Molti di questi titoli - in particolare *Hook*, *Darkman*, *The Addams Family*, *Hudson Hawk* e *Prince Valiant* - saranno tra breve disponibili anche per NES

PARKER BROTHERS

Che gioco poteva avere la Parker Brothers se non *Monopoly*? Dopotutto sono loro che lo hanno creato e lanciato nel mondo. Il gioco è in versione per Gameboy e può essere giocato fino a 4 giocatori via Gamelink. L'altro gioco per Gameboy è la versione elettronica di *Boggle* (in italiano "Paroliamo") che oltre alle due variazioni classiche ha tre nuove variazioni. Per SNES la Parker Brothers ha invece annunciato l'uscita nella seconda metà del 92 di *Monopoly* e *Clue* (da noi Cluedo).

SOFTWARE

SEIKA

Allo stand Seika c'erano quattro giochi, di cui tre per SNES: *Thunder Spirits*, *Drakkhen* e *Lagoon*. Il primo è uno sparatutto galattico con mostri dalle dimensioni esagerate, mentre gli altri due sono due giochi di ruolo dalla grafica eccezionale. Il quarto titolo era *The Bugs Bunny Crazy Castle 2* per Gameboy.

Drakkhen

SETA

Un titolo per uno non fa male a nessuno. Questo è il motto della Seta, una ditta di filati improvvisamente convertitasi ai videogiochi. Gli appassionati di Formula 1 e di giochi di corsa in generale saranno felici di sapere che due dei tre giochi sono di corsa. Per SNES c'è *F1 ROC* (niente a che vedere con il ROLL, sta solo per *Race of Champions*), 16 circuiti internazionali, possibilità di modificare la vettura, quattro livelli, 7 marce, 8 mega con battery-backup e molto altro ancora. *F-1 Built to Win* per NES è invece un "role play racing game" (parole della Seta) in cui si parte alla guida di una Mini Cooper e si arriva fino alla Formula Uno passando per una Vector H2 e una Ferrari 240. Il gioco per Gameboy, che si chiama *Battle Bull*, è invece un incrocio tra *Pengo* e un gioco di labirinto con sparatutto.

Wordtris

SPECTRUM HOLOBYTE

Anche la Spectrum Holobyte ha fatto il grande passo verso il mondo dei videogiochi per console. A Las Vegas la società di Alameda ha annunciato *Star Trek: The Next Generation* (di cui la SH realizzerà anche la versione per NES) con immagini della serie televisiva, *Falcon* e *Wordtris* per SNES. Quest'ultimo è disponibile anche per Gameboy. Attualmente l'unico gioco pronto è *Wordtris*, per gli altri bisognerà aspettare fino al 1993.

SQUARE

Dopo l'ottimo *Final Fantasy Legend* per Gameboy, la Square ha presentato la versione per SNES che, curiosamente, si chiama *Final Fantasy II*: 8 mega di potenza, 4 personaggi ai vostri ordini, 19 personaggi comandanti dal computer, oltre 260 nemici e circa 250 oggetti da trovare. Insomma, una pacchia per gli amanti dei GdR...

SUNSOFT

Wow, la Sunsoft ha annunciato l'imminente uscita di Batman 2, o meglio *Batman, Return of the Joker* per NES: grafica stupenda, giocabilità altrettanto. Sempre per NES c'è anche *Super Spy Hunter*, che è la conversione di un vecchio coin-op della Midway. Per SNES abbiamo visto il mitico *Lemmings*: finalmente i suoi rompicapo faranno impazzire anche i possessori del 16-bit Nintendo. Infine, per Gameboy c'era solo *Blaster Master Boy*, uno sparatutto basato sull'omonimo gioco per NES

TAITO

Molte novità nello stand Taito. Tre titoli per Gameboy - *The Adventure of Star Saver*, uno sparatutto robotico, *Elevator Action*, la conversione di un vecchio hit da bar degli anni '80, *Knight Quest*, un GdR d'azione; due per SNES - *Darius Twin* e *Super Soccer Champion*; tre per NES - *The Flintstones*, che arriverà in Italia probabilmente a giugno (un titolo da tenere d'occhio), *Kickmaster*, un picchiaduro d'arti marziali, e *Toki*.

TECMO

La Tecmo sembra volersi specializzar in giochi sportvi. Per NES ci sono *Tecmo Super Bowl* e *Tecmo Cup Soccer*, per Gameboy, *Tecmo Bowl* e per SNES *Tecmo Super NBA Basketball*. Non mancano però altri tipi di giochi come *Ninja Gaiden III* per NES e *Ninja Gaiden Shadow* per Gameboy.

TITUS

Ecco un'altro nuovo publisher Nintendo che sembra partire col piede giusto. Un solo titolo, ma sicuramente un hit su tutti e tre i formati. Si tratta di *The Blues Brothers*: su NES e SNES è anche possibile giocare in due simultaneamente nei ruoli di Jake e di Elwood. Tutte e tre hanno come colonna sonora la musica del fantastico gruppo.

TOHO

Space Megaforce era il titolo della Toho per SNES. Si tratta di uno sparatutto con 8 tipi di armi offensive e 6 livelli di power-up. Per NES c'era invece *Godzilla 2*.

TRADEWEST

Per NES c'erano tre titoli: due saranno tra breve disponibili in Italia - *Battletoads* e *High Speed* - il terzo è una novità e si chiama *Indy Heat*, un gioco di corse automobilistiche alla *Super Off Road* con l'intera pista (ce ne sono 15) visualizzata sullo schermo. Per Gameboy c'erano quattro titoli, *Sneaky Snakes*, *Battletoads* (già approdati d'importazione su queste sponde) e due novità, *Super Off Road* e *Jack Nicklaus Golf*. Questi ultimi due titoli erano in mostra anche per SNES insieme al fa-vo-lo-so *Battletoads* per SNES. Credetemi, appena arriva non fatevelo scappare assolutamente o siete dei cippirimerlo.

VIC TOKAI

Due giochi per NES e due per SNES costituiscono le novità Vic Tokai. Per NES ci sono *Shogun Maeda*, un picchiaduro ambientato nel Giappone del 1400, e *Secret Ties*. *Lost Mission*, per SNES, è invece un enorme GdR dalla grafica stupenda che copre un periodo di tempo che va dal 100.000 AC al 500 AC. Di *Imperium* sappiamo poco se non quello che c'era scritto sul depliant: sembrerebbe un picchiaduro di genere robot-giapponesi, ma non nesiamo sicuri. Chi vivrà, vedrà...

VIRGIN GAMES

Mentre in Europa si associava con la Sega, in U.S.A. la Virgin faceva accordi con la Nintendo di cui ora è un Official Licensee. Probabilmente i giochi visti nello stand Virgin arriveranno in Europa sotto un marchio diverso. *Prince of Persia* per NES e Gameboy è il titolo di punta: animazione stupenda su entrambi le macchine. Ancora per NES arriverà nella primavera del 92 (in USA) *Golf Power*, un gioco di golf con batteria tampone che consente di disegnare un proprio percorso a 18 buche e poi salvarlo in memoria. *Robin Hood*, basato sul film con Kevin Kostner, *Overlord*, uno stupendo gioco di strategia spaziale e *Spot*, un divertente gioco di tavoliere (anche per Gameboy).Per SNES invece c'era *Super Slam Dunk* un gioco di basket cinque-contro-cinque.

Golf Power

SOFTWARE SEGA

ABSOLUTE ENTERTAINMENT

RC Grand Prix è l'unico titolo annunciato, solo per Game Gear, ma basta e avanza. Che ne dite di un simulatore di macchinette telecomandate? Naaah... Massì, dai, ce n'è uno anche per Gameboy...

ARENA

La Arena distribuisce in America conversioni di hit europei per home computer. Non a caso, tra i nuovi titoli, oltre a *Speedball 2* che abbiamo recensito nel numero precedente, troviamo *Battlemaster*, un classico GdR con tanto di orchi, elfi, nani e maghi (sai che novità), e il capitolo finale della trilogia che ha reso celebre Michael J. Fox, *Back to the Future III*. Entrambi dovrebbero essere già disponibili anche in Italia.
Molto più interessanti sono *Alien III* e *Predator 2*. Il primo titolo ci ripropone la drammatica lotta tra Ripley e gli invincibili alieni lanciata da Ridley Scott con il mitico *Alien*. Checkate la foto e comincerete a sbavare corrosivamente. *Predator II* è il tie-in dell'omonimo film, massiccio ma non di brutto. Anzi, banalotto, per essere onesti: speriamo che il gioco sia migliore.
Per quanto riguarda il Game Gear, oltre al già citato *Alien III*, potremo sfogare la nostra insoddisfazione di fondo con il seguito di *Rastan*, chiamato, molto fantasiosamente *Rastan's Revenge*, atteso per aprile. Il gioco non è una conversione da coin-op ma è stato creato appositamente per il portatile di casa Sega, e scusatemi se è poco.

BALLISTIC

La software house dello sciatore Pauli Accola-de non poteva che realizzare una simulazione di sci. *Winter Challenge* ci permette di provare l'ebbrezza della montagna senza tutto quel freddo. Otto eventi sportivi (Epyx docet) in una sola cartuccia, schermate digitalizzate, replay, la possibilità di giocare fino a dieci giocatori... Niente male, vero? *Test Drive II* ci mette alla guida di tre macchine da sogno (Porsche 959, Lamborghini Diablo e Ferrari F40, una alla volta, comunque) per guidare in città, nel deserto o in montagna. Chi paga la benza? Che ne dite di una bella scazzottata per deciderlo? Eccovi catapultati in *Double Dragon*, che è per i picchiaduro quello che *Defender* è per gli spara-e-fuggi. Finito il pestaggio, potrete ricominciare a guidare, magari con un bel fuoristrada... *Super Off-Road* vi mette alla guida di un bel jeeppone truccato con l'intenzione di vincere 16 difficilissimi tracciati.

BIGNET

Quella che a primo acchito potrebbe sembrare una marca di pasticcini alla crema, è in realtà una delle software house americane più interessanti sul mercato. Il titolo che stiamo aspettando con ansia è *Heavy Nova*, 8 megabit di picchiaduro metallico alla *Metal Master*, disponibile anche su CD-ROM. Otto livelli di spatasciamento radicale per uno o due giocatori sono il massimo, per noi adolescenti repressi. Al momento, quei cannoncini ripieni dei programmatori della Bignet sono impegnati nella realizzazione del gioco ispirato ad un evento che non vorremmo mai vedere, *World War III*
Per Game Gear la Bignet ha *Junction*, un mega puzzle game, di quelli che stimolano l'uso di un linguaggio colorito se non addirittura sconveniente. Cinquanta livelli sono l'ideale per passare le lunghe ore di fisica...

DATA EAST

Shinichi Ikawa, presidente della Data East è pronto a rilanciare una delle software house più feconde della storia dei videogiochi. Direttamente dalla sala giochi arriva *Two Crude Dudes*, ennesimo picchiaduro a scorrimento orizzontale, che vanta sprite giganti e una colonna sonora molto simile a quella dell'omonimo arcade. Un'altra conversione interessante è *Side Pocket*, versione remixata e arric-

chita graficamente del mitico *Billiard Simulator*. Concludiamo con *Atomic Runner*, che inizia dove *Strider* si fermava. Aspettatevi sonicate di power-up, armi e avversari troppo schizzati. Il titolo più atteso rimane, comunque, la conversione del coin-op di *Captain America and The Avengers* attesa per il prossimo autunno. Stay tuned.

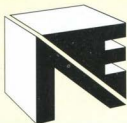
DREAM WORKS

Dopo *Wings of Wor*, spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale discretamente accolto dalla critica, la Dream Works ci riprova con *Mystical Fighter*, un incrocio tra *Ninja Combat* e *Shadow Warrior*: avete capito bene, è il classico picchiaduro molto orientale pieno di avversari cattivi e bonus segreti, uscito in Japan con il nome di *Kabuki*.

ELECTRONICS ARTS

La software house americana che si è dedicata con maggiore impegno alla realizzazione di software di qualità per Genesis/Megadrive è senza dubbio l'Electronics Arts. Dopo gli ottimi *EA Hockey*, *Road Rash*, *John Madden Football '92* e *James Pond 2*, solo per citare alcuni dei titoli in catalogo, l'EA si appresta a lanciare una serie di programmi veramente interessanti. Oltre a *Rings of Power* già descritto nel numero precedente, *Desert Strike* (spara-e-fuggi multi direzionale ispirato alla recente Guerra del Golfo), *Marble Madness*, *Jordan vs Bird: One on One*, *Where in Time is Carmen San Diego?* (un mito delle adventure semi-grafiche), *Bulls vs Lakers*, *Black Crypt* (sulle orme di *Dungeon Master*, eccovi oltre venti dungeon da espugnare) potrebbero costringervi a rompere il pingue salvadanaio. Ah, dimenticavo... Tra non molto appariranno anche *Shadow of the Beast II* e *Leander*, eh, eh, eh.

FLYING EDGE

La Acclaim, software house nota a tutti i possessori di NES, ha deciso di lanciarsi in una serie di produzioni per Megadrive, e ha creato la Flying Edge. I titoli più attesi sono *Smash TV*, *The Simpsons: Bart vs Space Mutants*. Siamo finalmente in grado di fornire maggiori informazioni riguardo al seguito del titolo sopracitato: si chiamerà *The Simpsons: Krusty's Fun House*, atteso dopo l'estate, ed è un incrocio tra un platform e un gioco di labirinto. Chi non è interessato a cartoni animati demenziali può sempre darsi allo sport con *Ferrari Grand Prix*, *George Foreman Boxing* e *Arch Rivals*, che simulano, rispettivamente automobilismo, boxe e pallacanestro.
Concludiamo con *Terminator 2* che, dopo aver battuto svariati record cinematografici, si

NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

ULTIME NOVITÁ :

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE!

OFFERTA SUPERFAMICOM
Con cavo Scart + 2 Joy Pads
£. 468.000

ACTRAISERS	99.000	PRO SOCCER	145.000
AREA 88	139.000	RAIDEN DENSETSU	139.000
ASTROLAISER	99.000	SILVER SAGA	169.000
AUGUSTA GOLF	139.000	SIM CITY	99.000
BATTLE COMMAND	169.000	SUPER ADVENTURE ISLAND	159.000
BATTLE DODGEBALL	139.000	SUPER ALESTE	169.000
BIG RUN	99.000	SUPER CHINESE WORLD	99.000
BOWEUZAL	89.000	SUPER EDF	165.000
CASTLEVANIA/DRAGULA	165.000	SUPER FIRE PRO-WRESTLING	165.000
DARIUS TWIN	99.000	SUPER FORMATION SOCCER	149.000
DIMENSION FORCE	149.000	SUPER GHOULS & GHSTS	139.000
DUAGEON MASTER	169.000	SUPER MARIO WORLD	129.000
F1 EXAUST HEAT	169.000	SUPER PINBALL	169.000
FINAL FIGHT	129.000	SUPER R-TYPE	145.000
FIRE PRO-WRESTLING	169.000	SUPER STADIUM	119.000
GAMBA LEAGUE BASEBALL	129.000	SUPER TENNIS	145.000
GOEMON	129.000	SUPER WAGYAN LAND	159.000
GRADIUS III	119.000	THUNDER SPIRITS	149.000
GUNDAM '91	119.000	TOP RACER	169.000
HOLE IN ONE	135.000	ULTRA BASEBALL	145.000
HYPER ZONE	139.000	WONDER BOY	179.000
LEMMINGS	149.000	Y'III	119.000
MONDEY JIRO	149.000	ZELDA	NOVITÁ DISPONIBILE
PILOT WINGS	129.000	JOYSTICK GP-KING	159.000
POPOLOUS	79.000	JOYSTICK ASCII PAD	59.000
PRO FOOTBALL	149.000		

GAMEBOY

VASTO ASSORDIMENTO GIOCHI A PARTIRE DA	29.000
LIGHT BOY (SEMPRE PIU LUCE)	49.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI	69.000
ALIMENTATORE GAMEBOY	19.000

NEO-GEO

DISPONIBILE NEO-GEO	598.000
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI A PARTIRE DA	198.000

Tutti i prezzi sono IVA 19% compresa

NINTENDO, GAMEBOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
TUTTI I NOMI E I MARCHI QUI RIPRODOTTI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

appresta a sconvolgere anche il panorama videoludico (c'è già riuscito, in effetti: l'omonimo, violentissimo coin-op della Williams ha suscitato scalpore ed indignazione in Usa). Per il Game Gear, invece, sono in arrivo tre titoli massicci: *The Simpsons: Bart vs The Space Mutants*, *Spiderman* e *George Foreman Boxing*.

GAMETEK

Per quanto riguarda i giochi ispirati ai programmi televisivi *The Wheel of Fortune*, *Jeopardy* (quiz americano che riscuote un certo successo nonostante sia l'iperbole della noia) e e *American Gladiators* vedi le novità Gametek per NES. Tutti questi titoli si apprestano a comparire sulla scena verso giugno (sempre che arrivino). A questi si aggiungerà *Gadget Twins*, il quale, insieme a *Wheel of Fortune* e *Jeopardy*, sarà disponibile anche per Game Gear.

KANEKO

Dopo gli ottimi *DJ Boy* e *Air Buster*, la Kaneko tenta di ripetere il successo precedentemente ottenuto con *Chester Cheetah*, tie-in ispirato ad un gattaccio alla Garfield protagonista di una serie televisiva americana, e *Kageti 2* (ma non si chiamava *Kageki*?), del quale, al momento, non sappiamo altro che il nome. Il Muro di Berlino è caduto, e non si è più rialzato. La Kaneko ha pensato quindi di dedicargli un nuovo platform game coloratissimo per Game Gear che si chiama, appunto *Berlin Wall*. La colonna sonora è dei Pink Floyd (bugia, bugia, bugia).

McO'RIVER

Se non avete mai sentito questa software house prima di adesso, beh, non preoccupatevi, non siete i soli. In ogni caso, Mitsuo Kimura, presidente della casa californiana ha deciso che *Karate Blazers*, un picchiaduro per uno o due giocatori che vanta 4 personaggi diversi e 14 livelli di cruento combattimento diventerà lo stato dell'arte della categoria. Burlonate? Ma dimmi quando, quando, quando...

MICROPROSE

Il colosso americano, noto per l'eccellente produzione software per computer, ha personalmente convertito alcuni dei suoi capovalori anche per la macchina a 16-bit della Sega. Cominciamo con *Railroad Tycoon*, che ci introduce nel competitivo e affascinante mondo dei treni e delle ferrovie. Il gioco è atteso per quest'estate. *Strike Eagle II*, annunciato per giugno, è una

simulazione di volo particolarmente realistica, caratterizzata da un 3D convincente ed efficace e da un'azione intensa e coinvolgente. Concludiamo questa carrellata con *Solo Flight*, che ci permette di dare sfogo alla nostra icaristica ispirazione, quale, appunto, volare. Manca l'elemento bellico e strategico, ma non per questo *Solo Flight*, atteso quest'autunno, sembra meno interessante.

MINDSCAPE

Bob Lloyd non è un giocatore di golf frustrato, bensì il presidente dell'ennesima software house californiana, attualmente impegnata a dare gli ultimi colpi di pennello a *Chess Master 2100*, simulazione di scacchi che vanta ben 16 livelli, grafica a due e tre dimensioni e personaggi alla *Battle Chess*.

NAMCO

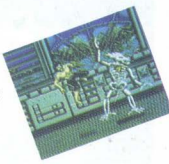
Dai creatori di *Marvel Land*, *Burning Force*, *Phelios* e *Powerball*, ecco arrivare *Quad Challenge* (noto anche come *Megatrax*), una versione leggermente ritoccata di un arcade alquanto cenobitico. Il secondo titolo è *Rolling Thunder II* (la versione giapponese dovrebbe essere già in circolazione), il seguito di uno dei coin-op più interessanti degli ultimi anni. E per finire, la ciliegina sulla torta... *Splatter House 2*!!! Finalmente Jason il Macellaio fa la sua apparizione su Megadrive, dopo aver entusiasmato i possessori di Pc Engine. Per strani motivi di copyright, Jason ora si fa chiamare Rick (vedi il caso di *Last Battle*), ma non per questo è diventato meno maniaco di come lo ricordavamo nella mitica serie di *Venerdì 13*, giunta all'ottavo episodio (anche se solo il primo film, di Cunningham, era un capolavoro, mentre gli altri sono solo esempi di alta macelleria). Otto megabit di violenza digitale garantiscono un'azione più splatter di Sam Raimi, Wes Craven e George Romero messi insieme!

Quante volte avrete sentito dire da un teenager "Non ti do il mio Game Gear Namco se me lo paghi!"? Probabilmente mai, ma non fa niente. Potrete rifarvi con *Batter Up*, una simulazione di baseball (zzzzz), che permette di scegliere il vostro team tra 14 possibili (yawn), due stadi (ronf) e di sfidare il vostro migliore amico, così poi per litigare e spezzare un'amicizia millenaria. *Pac Man*, invece è un titolo che non ho mai sentito, deve essere una

novità

pazzesca. Entrambi i titoli sono per Game Gear e dovrebbero essere già disponibili.

RAZORSOFT

Dopo aver convertito diversi titoli usciti ai tempi per Amiga come *Technocop* e *Stormlord* (scatenando in entrambi i casi una polemica per i contenuti violenti - o presunti tali - del videogioco e della pubblicità), la Razorsoft sta lavorando a programmi originali. Citiamo *Death Duel*, un'arena futuristica nella quale ci scontreremo con creature aliene massicce e agguerritissime. Ma la violenza non è finita: che ne dite di uno *Street Fighter* tra creature alieni e mostri dello spazio? Potete scegliere il vostro marziano preferito tra una rosa di 18 e quindi blastare tutto ciò che vi si para davanti in questo picchiaduro demenziale. Ah, il gioco si chiama *Slaughter Sport* ed è imminente. Gli altri titoli che vedremo nei prossimi mesi sono *Pigskin*, *Stormlord 2* e *Vampire Killer*.

RENOVATION

Avete presente capolavori quali *El Viento* o *Ys'3*? Beh, dietro ci sono i mitici programmatori della Renovation, che stanno per lanciare una serie di giochi alquanto interessanti. *Ernest Evans* uscirà in formato CD-ROM e cartuccia e ricorda tanto, ma tanto tanto *Indiana Jones*. *Beast Wrestler* è una sorta di wrestling fantasy con draghi e orchi ('sti japs non sanno più cosa inventare), ma per riempire 8 mega devono averne messa di grafica. *Valis*, dopo il grande successo sulle console della Nec, approda anche su Megadrive. Si tratta di un gioco d'avventura, azione ed esplorazione a scorrimento orizzontale, con decine di power-up, armi e avversari galattici. *Vapor Trail* è uno spara-e-distruggi a

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Super Famicom
Scart - RGB
L. 469.000
PAL
L. 569.000

ACCESSORI FAMICOM

Articolo	Prezzo
Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE FAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraizer	119.000
Area 88 - UN Squadron	129.000
Augusta Golf	158.000
Big Run	109.000
B. Laimbeer's Combat Basketball	147.000
Bombuzal	99.000
Bull Vs. Lakers	138.000
Castlevania	154.000
ChessMaster	150.000
Darius Twin	134.000
Dimension Force	164.000
Equinox	144.000
Final Fantasy	169.000
Final Fight	149.000
Gamba League Baseball	140.000
Goemon	139.000
Gradius III	130.000
Gundam '91	138.000
Hole In One	151.000
Hook	144.000
HyperZone	129.000
Jerry Boy	149.000
Joe & Mac	141.000
John Madden Football	144.000
Lemmings	159.000
Mystical Ninja	154.000
NCAA Basketball	169.000
Paperboy II	150.000
Pilot Wings	129.000
Populous	141.000
Pro Soccer	149.000
Raiden Densetsu	160.000
RPM Racing	150.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Super Battletank	147.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	160.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	149.000
Super R-Type	147.000
Super R-Type	134.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wakya Land	156.000
Thunder Spirit	173.000
True Golf Waialae	163.000
Tyson's PowerPunch	163.000
UltraMan	135.000
UltraMan	129.000
Vanilla Ice	150.000
Y's III	149.000

MegaDrive
Scart - RGB
L. 279.000
PAL
L. 299.000

ACCESSORI MEGADRIVE

Articolo	Prezzo
Sega Joypad	49.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Euro/Japan converter	29.000
Cavo Scart-RGB	25.000

SOFTWARE MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
688 Attack Sub	129.000
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Ark Odissey	115.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III	109.000
Bare Knuckle	99.000
Batman	89.000
Battle Golfer	59.000
Battle Master	99.000
Battle Of Bahama	99.000
Battle Squadron	89.000
BlockOut	63.000
Bonanza Brother	89.000
Budokan	99.000
Burning Force	58.000
Caliber 50	114.000
California Games	103.000
Centurion	103.000
Commando II'	109.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	89.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II	70.000
Dark Castle	99.000
Devil Crash	116.000
Dick Tracy	79.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	65.000
Double Dragon II	140.000
Dynamite Duke	77.000
E-Swat	61.000
El Viento	140.000
Elemental Master	77.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Circus	122.000
F1 Grand Prix	122.000
Fantasy Soldier	127.000
Fighting Ninja Legend	92.000
Final Blow	99.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
Galaxy Force II	127.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	95.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	98.000
Granada	72.000
Gynoug	100.000
Hard Driving	94.000
Heavy Unit	81.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	81.000
Hurricane	73.000
Ice Hockey	109.000
Image Fight	99.000
Insector-X	89.000
James Pond	75.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II	126.000
John Madden Football	99.000
Juju Legend	77.000
Junction	92.000
Kageki	95.000
King Of Beast	79.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Legend Of Raiden	109.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Majong Detective	86.000
Marble Land	116.000
Mario Lemieux Hockey	111.000
Marvel Land	79.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
M. Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monsters Lare	63.000
Moonwalker	69.000
North Star Ken II	79.000
Out Run	99.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	61.000
Populous	75.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Ringside Angel	103.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Knight	79.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shiten-Myooh	79.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	81.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	111.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	66.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Tatsujin	58.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Tetris	60.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	109.000
Tora! Tora! Tora!	79.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Ultimate Qix	79.000
Undeadline	91.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	81.000
Verytex	70.000
Volfied	81.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
WhipRush	59.000
Winter Challenge	114.000
Wonderboy III	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Game Boy
L. 250.000
In omaggio 4 giochi

ACCESSORI GAMEBOY

Articolo	Prezzo
CaseBoy - borsa trasp.	29.000
WideBoy - ingranditore	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE GAMEBOY

Titolo	Prezzo
Addams Family	70.000
Aero Star	51.000
Alleway	58.000
Altered Space	63.000
Atomic Punk	66.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battle Toads	66.000
Battleship	59.000
Blades Of Steel	63.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Burger Time Deluxe	60.000
Caesars Palace	69.000
Castlevania	55.000
Castlevania II	67.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	60.000
ChopLifter	58.000
Contra	56.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Dead Heat Scramble	60.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Double Dragon II	66.000
Double Dribble	69.000
Dr. Mario	49.000
Dracula II'	54.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	63.000
F1 Race	59.000
F1 Spirit	49.000
F1 Boy	63.000
Face Ball 2000	77.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
Fist Of The North Star	75.000
Fortified Zone	60.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	58.000
Kitchen Panic	56.000
Klax	60.000
Kung Fu Master	56.000
Kung Fu X	63.000
Kwirk	60.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Marble Madness	69.000
Mickey Mouse	61.000
Mickey's Danger. Chase	63.000
Motocross Maniacs	49.000
Mysterium	60.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	60.000
Nemesis II	48.000
NFL Football	60.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	66.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	60.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	66.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	63.000
Rescue Princess Blob	60.000
RoboCop	56.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	66.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Simpsons'	66.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	60.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	80.000
Teenage Ninja Turtle	63.000
Teenage Turtle II	80.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
Turrican	69.000
WWF Superstars	65.000

Mega-CD
L. 750.000
Con 3 giochi
L. 1.050.000

SOFTWARE MEGA-CD

Titolo	Prezzo
Earnest Events	125.000
Heavy Nova	125.000
Rise Of The Dragon	125.000
Sol-Feace	119.000

Sega GameGear
L. 269.000

ACCESSORI GAMEGEAR

Articolo	Prezzo
MasterSystem converter	49.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Titolo	Prezzo
BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	69.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golby	59.000
Golden Axe	69.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Hastle Golby	51.000
Head Buster	55.000
Kinetic Connection	55.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Gaiden	77.000
Out Run	70.000
Pengo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Rastan Saga II	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

Modelli PC Engine
Coregrafx II°
(Scart - RGB)
L. 269.000
SuperGrafx
(Scart - RGB)
L. 329.000
PC Engine GT
L. 588.000

SOFTWARE PC-ENGINE

Titolo	Prezzo
1941	127.000
BomberMan	89.000
Darius Plus	127.000
Doraemon	95.000
Fighting Run	101.000
Final Lap Twin	90.000
Final Soldier	98.000
Hit The Ice	99.000
Image Fight	90.000
Mesopotamina	95.000
Naxat Stadium	94.000
PC Genjin II	89.000
Power Golf	56.000
Power League IV	99.000
Saramanda	96.000
Terrible Village	127.000
TV Sport Football	96.000
VallisTix	107.000
Volfied	94.000

Neo-Geo
Scart - RGB
L. 688.000

SOFTWARE NEO-GEO

Titolo	Prezzo
Alpha Mission II	350.000
Cross Sword	410.000
Cyber Clip	320.000
Ghost Pilots	350.000
Joy Joy Kid	270.000
King Of The Monsters	350.000
League Bowling	330.000
Magician Lord	320.000
Nam 1975	250.000
Ninja Combat	320.000
Pro Baseball	350.000
Raguy	380.000
Riding Hero	350.000
Sengoku	340.000
Super BaseBall 2020	410.000
Super Spy	350.000
Top Player Golf	360.000

CDTV Commodore
con Enciclopedia Grolier
L. 1.250.000
Tastiera per CDTV
L. 120.000
Mouse wireless per CDTV
L. 110.000

scorrimento verticale assolutamente banale: 8 mega riusciranno a rendere questo gioco interessante? Boh. *Exile* è un GdR dinamico con molta grafica e molta azione, la cui trama non è sufficientemente interessante da meritare la pubblicazione, per cui passeremo subito a *Sol-Deace*, uno spara-e-fuggi "ayeah" che vuole superare i limiti settati dal cenobitico *Thunder Force III*, il re degli shooter orizzontali. Gli altri titoli attesi sono *SYD of Valis* (una sorta di *Super Deformed Valis*) e *Traysia* (ennesimo GdR nipponico).

SAGE'S CREATION

I titoli annunciati sono numerosi, per cui è inutile sprecare spazio per qualche commentino stupido (come questo, ad esempio). Cominciamo subito con *Battlewings*, uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale di ben sette livelli, senza contare che potete scegliere fra due personaggi. *Devilish* è invece un mix tra *Arkanoid*, *Devil Crush* e *Il recensore represso*: quattro mega di flipper, otto livelli di azione e quattro paddle diversi, totale sedici ore di divertimento garantito. *Star Odyssey* (da non confondere con *Arcus Odyssey*, della Renovation) invece si presenta come un gioco di ruolo futuristico che occupa ben 8 mega, nel quale otto guerrieri intergalattici si ritrovano invischiati in una avventura che coinvolgerà sette pianeti, 80 razze aliene, dodici pazze

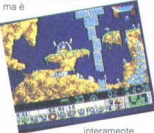
falene e tutto quello che non troverete su *Gente Motori*. Concludiamo con *The King Salmon* e *Ex mutants*. Il primo narra le vicende di un salmone megalomane, mentre il secondo ci vede impegnati a passare dalle mutande (da qui il titolo, *Ex mutants*) ai boxer usando i nostri poteri telepatici. Per Game Gear, oltre al mitico *Devilish*, la Sage sta per lanciare *Super Golf*, non una simulazione di pullover e maglioni, ma dello sport che ha reso grande Greg Norman, Jack Nicklaus e Enrico Della Fonte. Checkate i negozi, perché dovrebbero essere entrambi già disponibili.

SEGA

La Sega è più intrippata che mai con la realizzazione di numerosi giochi per il suo gioiellino a 16-bit. Per la prima volta, insieme al software ludico, è stato presentato un programma d'utilità, *Art Alive*, che permette di disegnare e di scrivere biglietti di auguri personalizzati. Con l'ausilio di un VCR è perfino possibile creare un vero e propio cartone animato. Questo pseudo-*D Paint* per console dovrebbe essere già disponibile. Dopo *Joe Montana II*, ecco arrivare *Sports Talk Baseball*, un'accurata simulazione di baseball con numerose frasi digitalizzate, il tutto ad aprile. *David Robinson's Supreme Court Basketball* è un incredibile mix di grafica computerizzata e digitalizzata, una simulazione di basket veramente realistica, che vanta ben 24 tiri possibili. A marzo.
Mario su Genesis? E realtà! Ma stiamo parlando di *Mario Lemieux Hockey*, una simulazione di hockey radicale a scorrimento orizzontale di quelle apocalittiche. Concludiamo la carrellata di giochi sportivi con il mitico *California Games*.
I titoli d'azione presenti allo stand della Sega sono già apparsi in Europa, senza riscuotere un successo esagerato, ad essere sinceri: *Golden Axe II*, *Galaxy Force II*, *Wonder Boy in Monster World*. L'unica novità era costituita da *Alisia Dragoon*, che farà la sua uscita a marzo. Titolo senz'altro più allettante è sicuramente *Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun*, un GdR che vanta ben 8 mega di memoria, battery back-up e circa 30 musichette diverse. In primavera. Il resto è tutta roba già vista (tonnellate di *Sonic* e di *Quackshot*).

Tanto soft anche per Game Gear, ma poche novità: a parte l'immancabile *Sonic*, gli spettatori sono rimasti entusiasti da *The Lucky Dime Starring Donald Duck*, nel quale impersoniamo il mitico Paolino Paperino alla ricerca di Qui, Quo e Qua, rapiti da una strega malvagia. *Ax Battler* è una versione leggermente ritoccata di *Golden Axe*, *Fantasy Zone* è la conversione dell'apoplettico titolo del Master System, mentre *Aerial Assault* è uno spara-e-fuggi con una forte morale ambientalista.
Gli ultimi due titoli presentati erano *Supreme Court Basketball* (vedi Megadrive) e *Crystal Warriors*, il classico gioco action-adventure tipicamente giapponese.

SUNSOFT

No, non producono succhi di frutta all'ananas ("L'uomo della Sunsoft ha detto sì), ma eccezionali videogiochi. Dopo il radicale *Batman*, la software house stanziata indovinate un po' dove, California, sta per lanciare *Batman 2: the Return of Joker* che non ha nulla a che fare con l'imminente seguito cinematografico del film di Burton, ma è

interamente basato sul Batman targato Miller, Janson & Varley, quello di *The Dark Knight Return* e *Batman: Year 1-2-3*. Ma le grandi novità non sono finite: è in arrivo *Lemmings*, il puzzle game totalmente mondiale della Psygnosis. L'ultima, grande notizia boom, è che la Sunsoft sta realizzando il videogioco di *Superman* (forse hanno letto le News di Gheim Pauà del mese scorso, alla voce Una Tribù Che Balla), atteso per questo autunno... Bella lì, fratello.

TAITO

Suzuki non è solo una delle marche di motociclette più sofisticate del pianeta, ma è anche il cognome del presidente della Taito, azienda leader nella produzione di arcade genuini e naturali.

Aspettatevi quindi una serie di conversioni spettacolari per il vostro Megadrive: *Cadash*, favoloso RPG con kili, anzi tonnellate di grafica, combattimenti ed enigmi, talmente famoso al bar da meritare perfino i titoli di coda con i nomi dei programmatori, *Chase HQ*, una simulazione automobilistica con tante sparatorie alla *Miami Vice*; *Growl*, oltre ad essere il rumore che producete lavandovi i denti, è un gioco con una forte morale ambientalista: salvate gli animali rari da bracconieri senza scrupoli, *The Flintstones* è invece la versione digitale del mitico cartone della Hanna-Barbera Inc. L'ultima novità è *Hit the Ice*, una frenetica simulazione di hockey che si propone di spodestare dal trono *EA Hockey*.

Aaayeah! Per Game Gear è in arrivo *Chase HQ*!!! Però bisogna aspettare fino ad agosto... Non c'è più rispetto.

TECHNOSOFT

La grande domanda è: "uscirà *Thunder Force IV*? La risposta è...forse. Nel frattempo, la Tecchy si sta dando da fare per portare sugli schermi *Devil Shock* (noto anche come *Devil Crash*), convertito ed amplificato dal PC Engine ed *Elemental Master* ("Ma l'assassino è il maggiordomo", disse Watson, "*Elemental, Master*", rispose Holmes, John, non Sherlock), un mega spara-e-fuggi a scorrimento verticale. I titoli dovrebbero essere già in circolazione quando leggerete questo Gheim Paua.

TENGEN

La Tengen, è una software house peculiare in Usa, in quanto è situata in California. In ogni caso, tra una partita di beach-volley e l'altra, hanno realizzato una lunga serie di giochi per Megadrive che raggiungeranno l'Europa in tempi molto stretti. *Paperboy* è la conversione di un vecchissimo coin-op dell'Atari - vi basti sapere che

SOFTWARE

IL PRESIDENTE PARLA DELLA SEGA

Tom Kalinske è il Presidente della Sega of America. Al CES ha tenuto una conferenza stampa a cui ha partecipato anche il nostro inviato. La conferenza stampa verteva principalmente sul mercato americano ma alcune domande erano di interesse più generale e quindi ve le proponiamo, insieme alle relative risposte.

Come cambierà l'industria dei videogiochi nel 1992?
"Pensavamo che il 1991 fosse un anno di transizione tra l'8-bit e il 16-bit, invece abbiamo assistito a una rivoluzione con un rapido spostamento verso i 16-bit, settore in cui la Sega è leader. Ora, deteniamo più del 60% del mercato dei 16-bit e siamo leader sia nell'hardware che nel software. Pensiamo che il 1992 sarà un anno eccezionale per i videogiochi. E per la Sega."

L'ingresso della Nintendo nel mercato dei 16-bit che effetti avrà?
"Per quanto ci riguarda l'ingresso della Nintendo serve semplicemente a riconoscere l'importanza di questo mercato che già agli inizi dello scorso anno la Sega definimmo come il futuro dei videogiochi."

Lei ha detto che il vostro CD-ROM è la tecnologia del futuro. Perché?
"Abbiamo lavorato allo sviluppo del Mega CD per tutto il 1991 e lo presenteremo ai consumatori verso la fine del 1992 a un prezzo realistico per il tipo di tecnologia. Il Mega CD è una fantastica periferica per il Genesis/Megadrive. Offrirà giochi più lunghi, più belli e con molta più memoria. Un CD può contenere fino a 2000 giochi normali da 4 megabyte. E la qualità è incredibile, grazie alla possibilità di combinare immagini video con grafica digitale."

funzionava ancora a carbone - nel quale saremo impegnati a consegnare i quotidiani a cavallo di una bicicletta (si può dire a bicicletta di un cavallo?). *Pit Fighter* (8 megabit) è invece un picchiaduro che miscela kick-boxing e karate, grafica digitalizzata e generata, con l'effetto di ottenere un gioco lento, ma violento. *RBI 3* è una simulazione di baseball che ci permette di scegliere, fra l'altro, una tra 26 squadre di baseball (mitici Yankees!), tutti i giocatori effettivamente esistenti del campionato 1990, e la marca dei popcorn con cui ingozzarsi. I titoli sopra citati dovrebbero già

essere usciti, mentre per i prossimi dovremo aspettare un po': *Rampart, Roadblasters, Road Riot 4WD, Steel Talons* usciranno infatti tra aprile e ottobre. Ah, dimenticavo: al ritorno dalle vacanze estive, troveremo *RBI 4*, una mazzata, in ogni senso. Ma ora la Tengen è occupata nella realizzazione di giochi su CD, ma per ora i progetti sono top secret. Per Game Gear, oltre al già-uscito-ma-chi-l'ha-visto *Popils*, un puzzle game di quelli che passano inosservati, la Tengen ci riprova con *Paperboy* (aprile), *Marble Madness* (maggio) e *Rampart* (agosto-settembre). Chi non conosce questi titoli è un cippirimerlo.

TRECO

Dopo il discreto *Street Smart*, eccovi quattro titoli esplosivi. *Warsong* è un gioco di ruolo strategico, *Fighting Master* sembra essere più interessante: è un picchiaduro alla *Street Fighter* con sprite giganti ma ambientato nello spazio (vedi *Slaughter Sport*). Dati tecnici: dodici combattenti opzionabili e 78 tipi di attacchi diversi. *Task Force Harrier Ex* è uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale che occupa ben 8 mega di grafica e azione. *TFHE* uscirà contemporaneamente a *Breach*, un GdR ambientato su pianeti sconosciuti della galassia sconfinata. A maggio.

US GOLD

Quei simpaticoni della US Gold hanno deciso di rovi... ehm, di rovesciare sul mercato tre titoli massicci anche per Megadrive. Il primo, atteso ad aprile, è *World Class Leaderboard*, una delle simulazioni di golf più giocabili e divertenti della storia dei viggi, con una veste grafica ridisegnata ed esteticamente perfezionata. *Olympic Gold* è il classico mix di giochi sportivi Epyx che mancava sul 16-bit della Sega. Concludiamo con l'attesissimo *Indiana Jones and the Last Crusade*, che uscirà quest'estate.
Per Game Gear le novità sono *Indiana Jones* e *Olympic Gold*: ho detto di tutto, di più.

VIRGIN

Like a Virgin, cantava Madonna. C'entra poco, ma fa effetto. Beh, andiamo con i titoli, che devo tirare il fiato. *Terminator* dovrebbe uscire tra non molto. Ispirato al capolavoro di James Cameron del 1984, dobbiamo salvare Sarah Connor da un cyborg apparentemente indistruttibile. *Chuck Rock* è il secondo titolo della Core ad apparire su Megadrive. Oltre 500 schermi di azione e beotate preistoriche alleggeriranno sensibilmente il vostro portafogli, ma ne vale la pena. *Corporation* ci permette di indossare i panni dell'agente speciale Zodiac (niente a che vedere con "I cavalier del"), infiltrarsi nella potentissima Corporation, trovare il robot mutante progettato per eliminare la razza umana e tornare a casa in tempo per il telegiornale. VIRGIN
Per Game Gear c'è un poker di titoli che batterà la concorrenza (fregato, ho fatto scala reale, NdMarisa): *Double Dragon, Super Off Road, MC Kids* e *Robin Hood*, un gioco di ruolo fantasy ispirato al recente film omonimo. Good enough?

POST SCRIPTUM

Nonostante le dimensioni esagerate, questo mega speciale su Las Vegas è incompleto: mancano i giochi per Lynx, Neo Geo e PC Engine, gli accessori e diverse altre curiosità che per ragioni di spazio non abbiamo potuto includere in questo numero (altrimenti avremmo dovuto dedicare tutta la rivista al CES). Vi rimandiamo quindi al mese prossimo per tutto quello che non ha trovato spazio in questo numero. Per quanto riguarda quello che trovate in queste pagine, invece, ricordate che non tutti i titoli presentati saranno disponibili da subito, anzi per alcuni bisognerà aspettare dei mesi. In particolare i titoli per NES dovranno prima essere convertiti con l'aggiunta dell'apposito chip per poter girare sui NES di casa nostra. Quindi se fremete perché un certo titolo venga distribuito in Italia al più presto possibile telefonate alla Mattel o alla Giochi Preziosi e fateglielo sapere. Chissà che non vi ascoltino...

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

prove

MEGA CD

**Il 7 dicembre 1991 il Mega CD è stato messo in vendita in Giappone. Già dalla notte prima si erano formate lunghe file davanti ai negozi e quando furono aperte le porte il Mega CD andò esaurito nella prima ora!
Al di là della tecnomania dei giapponesi, grazie alla quale questa scena si ripete ad ogni introduzione di nuovi prodotti, il sistema CD ROM della Sega ha tali capacità da renderlo potenzialmente il sistema per videogiochi più potente del mondo. Se quello che abbiamo visto è un'indicazione di quello che ci aspetta, possiamo dire che per gli appassionati di videogiochi il futuro è proprio roseo.**

FUORI

Cominciamo a descriverlo esternamente. Il Mega CD misura 28x21x8 cm. Sul frontale ci sono il cassetto di caricamento, a sinistra, e delle spie luminose, rossa (ACCESS) e verde (PLAY), a destra. Il frontale non ha pulsanti: tutte le operazioni sono comandate tramite un menu sullo schermo.
Sulla parte posteriore ci sono tre prese: la presa di corrente, un'ingresso audio per collegare il CD a un'altra fonte sonora (come il Megadrive quando si sta giocando con una cartuccia) e due jack per collegare il Mega CD a un sistema hi fi.
Sulla parte superiore dell'unità, a destra, c'è il connettore che va infilato nella porta esterna del Megadrive. Prima di eseguire questa operazione però bisogna montare una piastra metallica sul fondo del Megadrive, agganciarla e fissarla con una vite. A questo punto si collegano il Megadrive e il Mega CD, tramite la porta esterna, e le due unità diventano un'unità unica, in grado di operare indifferentemente con i CD o le cartucce.

DENTRO

L'interno del Mega CD è molto più complesso da decifrare. Il lettore CD occupa più di metà dello spazio. Sulla destra c'è la scheda madre dove si nota subito il processore centrale (siglato EPR 14088 B), che controlla il sistema operativo. È un Motorola 68000, lo stesso del Megadrive (dell'Amiga, dell'ST e del Macintosh), e funziona parallelamente a quello della console, raddoppiando la potenza di elaborazione.
In un mondo che sta andando verso l'abbattimento delle frontiere (almeno doganali), la Sega, come già la Nintendo per il NES, ha deciso di riprogrammare il processore per ciascuna delle quattro regioni in cui ha diviso il mercato internazionale - Giappone, Nord America, Europa e Asia Sudorientale - cosicché nessun Mega CD sarà compatibile con un Genesis/Megadrive di un'altra regione. Inoltre, il software verrà crittato - cioè codificato - con un codice d'identificazione che ne impedirà l'uso con un Mega CD di un'altra regione.
In USA la Sega of America si è subito premurata di mettere le cose in chiaro a scanso di equivoci. "Vogliamo avvertire subito i giocatori", ha dichiarato, Al Nilsen, Direttore Marketing della Sega of America, "se uno compra l'unità giapponese potrà farci girare soltanto software giapponese. Ogni sistema è specifico per la sua regione." Lo stesso, ovviamente, vale per tutti e quattro i "modelli regionali".
Quindi, se vorrete giocare i giochi distribuiti ufficialmente in Italia dovrete comprare un Mega CD e un Megadrive europei. È sconsigliato perciò l'acquisto di un Mega CD giapponese, a meno che non siate disposti a imparare il giapponese per giocare un gioco di ruolo. Il modello americano, essendo i giochi in inglese, può invece andare bene per chi ha parenti o amici che

MEGA TECH

Se questi dati vi dicono qualcosa resterete esterefatti per la potenza del Mega CD, se non vi dicono niente sappiate che c'è da restare a bocca aperta: dentro il Mega CD c'è un "motore da Formula 1".

Per evitare confusione, ricordiamo che i bit indicati nelle specifiche equivalgono a un ottavo di byte. Quindi i 6 Megabit della memoria RAM del Mega CD corrispondono a 768 Kbyte. Infine, per fare un confronto, il processore del Megadrive (anch'esso un 68000) girà a una velocità di 7,67 MHz

Processore	Motorola 68000 (velocità 12,5 MHz)
Memoria RAM	6Mbit
	512 Kbit PCM
	128 Kbit Data Cache
	64 Kbit Backup
ROM Boot	1Mbit Bios
Sonoro	PCM Stereo digitale a 8 canali
Campionamento	fino a 32 KHz
	16-Bit Compatibile D/A
	Sovracampionamento 8X
Risposta in frequenza	20 Hz ÷ 20 KHz
Gamma dinamica	Maggiore di 90 db
Separazione dei canali	Maggiore di 90 db
Tempo di accesso	Max 1,4 secondi
	Min 0,8 secondi
Colori, palette, sprite	Come il Megadrive

MEGA GIOCHI

Ecco i giochi su CD annunciati da alcuni licenziatari e dalla Sega stessa (i nomi sono provvisori e possono cambiare):

3x3 Eyes - Sega, Alsrun Battle - Human, Cosmic Fantasy - Telenet, Crying Dragon - Treco, Dark Wizard - Sega, Lies of the Dragon - Sega, Shbaltz Silt - Kogado Studio, Sim Earth - Sega, Super Gal's Panic - Kaneko, Vais 2 - Treco, Word Rally - Visco, Yumimi Mix - Game Arts

Inoltre, le seguenti case stanno lavorando a giochi su CD ma non ne hanno ancora annunciato i titoli: Asmik, EMI, Japan Computer System, Japan Dexta, Sigma, Taito, Toshiba, Toyo e Victor.

I MAGNIFICI 9

Questi sono i giochi attualmente disponibili per il Mega CD giapponese. Sono un primo assaggio delle potenzialità della macchina, ma ovviamente, come sempre avviene in questi casi, ci vorrà almeno un anno perché i programmatori imparino a conoscere la macchina dentro e fuori da riuscire a sfruttarne al meglio le capacità.

EARNEST EVANS (Wolf Team)

Earnest Evans è il predecessore di *El Viento*. Nel gioco, ambientato negli anni '20, siete un personaggio alla Indiana Jones il cui obiettivo è trovare un libro magico nascosto nella misteriosa giungla peruviana.

DETONATOR ORGAN (Hot B)

Una stupenda avventura futuribile: siete all'interno di una specie di Robotech e dovete risolvere un mistero che sta affliggendo la galassia.

FARIA (Wolf Team)

Un altro GdR "pesante" di una lunghezza mai provata prima. È talmente lungo e pieno di testo che c'è addirittura chi dubita che verrà mai tradotto in inglese (figuriamoci in italiano!). Grande colonna sonora.

HEAVY NOVA (Micronet)

Un picchiaduro zeppo di tecniche di combattimento diverse nel quale, nei panni di un robot, dovete sconfiggere il nemico che ha invaso il vostro pianeta.

LUNAR: THE SILVER STAR (Game Arts)

È il primo GdR per Mega CD. Un gioco difficile e di dimensioni enormi, grazie alla vasta memoria del CD. Intermezzi con personaggi a tutto schermo, animati come in un cartone. Le scene di battaglia sono molto dettagliate e il sonoro è favoloso.

NOBUNAGA vs. IEYASU (Game Arts)

Un simulazione militare complessa e difficile. Fondali e paesaggi realistici e super dettagliati, e fantastiche scene di battaglia.

NOSTALGIA 1907 (Sur Dé Wawe)

Un avventura poliziesca, graficamente molto curata, ambientata su una nave da crociera nei primi anni del secolo. Domande da fare, indizi da raccogliere e prove da scoprire.

SOL-FEACE

Uno sparatutto a scorrimento orizzontale sulla falsariga di *Gradius*. Niente di speciale, ma dello stesso livello di un buon gioco su cartuccia.

WOODSTOCK: FUNNY HORROR BAND (Sega)

La Woodstock Funky Horror Band è un gruppo di musicisti alieni. Erano in viaggio per un concerto quando hanno perso il controllo dell'astronave e si sono ritrovati sulla Terra. Bisogna aiutarli a ritrovare gli strumenti e a riparare l'astronave: una specie di versione CD di *Toe Jam & Earl*. La musica, visto l'argomento, è il suo pezzo forte.

vivono o che si recano di frequente negli USA.

Dietro queste scelte tecniche sembra esserci la preoccupazione di limitare il fenomeno dell'importazione parallela (non vediamo altra ragione per riprogrammare il processore). Fenomeno che, sinceramente, non pensavamo fosse così prioritario per la Sega.

IN FUNZIONE

Ora non resta che accendere il Mega CD. Se non c'è dentro un disco, parte un demo col logo del Mega CD che ruota e zooma avanti e indietro su un fondale di nuvole, che mette subito in mostra le fantastiche funzioni matematiche di rotazione/ingrandimento e rimpicciolimento della macchina.

Premendo START, appare sullo schermo il menu principale (vedi figura) che consente di effettuare varie scelte. Tra le altre cose, il Mega CD può leggere CD audio e il nuovo standard CD+G (musica + grafica).

Caricato un gioco, la prima cosa che si nota è che la presentazione non ha pause, le immagini non vengono interrotte dallo "schermo nero" tipico di ogni fase di caricamento. La spia verde, che indica che il Mega CD sta leggendo il disco, e la spia rossa, che mostra che l'unità sta caricando dati, sono accese entrambi e questo significa che il Mega CD è in grado di far girare il gioco e caricare dati contemporaneamente, eliminando del tutto pause e schermi neri di caricamento. Ecco cosa possono fare una memoria enorme e un processore parallelo.

CONCLUSIONI

Sicuramente, la Sega ha per le mani una macchina molto interessante, che questa volta però avrà solo pochi mesi di vantaggio rispetto al CD Nintendo e non i due anni che ha avuto il Megadrive.

I giochi che abbiamo visto suggeriscono un'enorme potenzialità, ma sono ancora i primi titoli di una macchina nuova - e si vede. Diciamo che i programmatori hanno bisogno di tempo. Accadrà quello che è successo coi giochi su CD per il PC Engine. All'inizio erano mediocri e oggi, due anni dopo, sono in grado di sfruttare al meglio il nuovo sistema operativo (3.0), hanno un accesso più rapido e si giocano meglio. La musica del Mega CD, che è identica a quella dei coin-op Sega, è comunque eccezionale fin da ora.

Se la Sega a Las Vegas ha definito il 1992 l'anno dei 16-bit, il 1993 sarà sicuramente l'anno dei CD-ROM.

Un CD tutto da giocare

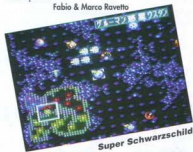
Il 21 settembre la Nec ha lanciato in Giappone l'ennesima versione dell'ormai arcinoto PC-Engine, il DUO.
La nuova macchina, che ha un'estetica veramente accattivante è sostanzialmente un Core Grafix 2 con incorporato un nuovo sistema CD-ROM.
Alcuni, per il fatto che la macchina sia ancora basata su di un processore a 8 bit, potrebbero avere delle riserve sulle reali capacità della console ma vi assicuro che può tranquillamente competere con qualsiasi sistema presente sul mercato. La potenza di elaborazione del DUO deriva da una CPU "customizzata" in grado di fornire straordinarie prestazioni sul piano grafico con la possibilità di avere su schermo fino a 256 colori contemporaneamente. A ciò si aggiunge poi la possibilità di manipolare 64 sprite hardware e un numero praticamente infinito via software.
Inoltre questa nuova versione è stata fornita di un nuovo sistema ROM, di un nuovo chip dedicato allo scrolling parallattico ed è stato rinnovato anche il sistema di uscita dei colori su schermo, che ora sono più nitidi e brillanti. La memoria della macchina è rimasta invariata anche se sono stati aggiunti 2K di memoria WSC che vi permettono di immagazzinare i dati per i vostri giochi. Il sonoro, se si utilizzano delle card, che hanno una capacità massima di 8 Mega bit, è generato da 6 canali stereo in grado di riprodurre ottimamente tutti i rumori e le colonne sonore che desiderate. Fino a questo punto la macchina potrebbe sembrare simile a un normale PC Engine ma il bello deve ancora venire. Infatti le maggiori innovazioni la Nec le ha apportate al CD-ROM che è stato completamente riprogettato diventando così ancora più efficiente. Il nuovo sistema infatti oltre a permettere senza problemi il Full Motion Video , il che vuol dire poter avere contemporaneamente animazioni grafiche a tutto schermo e sonoro di qualità CD, è fornito di un Buffer di ben 2 MB (il vecchio modello aveva solo 512 K) il che va a vantaggio del tempo di accesso al disco che diminuisce di ben 4 volte eliminando così, quasi completamente, lunghi caricamenti e noiose pause durante l'azione. Tutti i giochi esistenti per il Pc-Engine sono totalmente compatibili con il nuovo sistema che permette inoltre di utilizzare sia i CD audio sia i nuovi CD+G, che sono dei compact disc con limitate capacità grafiche. I possessori della console potranno rendere il loro vecchio sistema compatibile con il DUO con l'aggiunta di una semplice memory expansion card in modo da poter utilizzare tutti i nuovi giochi che stanno uscendo per questa macchina anche se soffriranno di tempi di accesso al disco più lunghi per via della differenza di buffer.

Prince of Persia

Già numerose case di software giapponesi si sono messe a produrre giochi che sfruttino le caratteristiche del DUO. Per il vostro gaudio siamo riusciti a mettere le mani su 3 di questi titoli: *Prince of Persia, Spriggan e Super Schwarzschild*, devo dire che non sono proprio niente male. Credo che molti di voi avranno già sentito parlare di *Prince of Persia*, nei panni di un principe arabo dovrete riuscire a fuggire dalle segrete di un palazzo per evitare che la vostra bella sposi il cattivone di turno. Le differenze tra questa versione e quelle apparse su computer stanno nella grafica e nel sonoro che qui sono galattici, tranne che nelle sequenze di combattimento.

Super Schwarzschild

Spriggan invece è il classico spara-e-fuggi a scorrimento verticale (vi risparmio la solita storia della terra e degli alieni) (grazie, NdR) condito di grafica mozzafiato, colonne sonore martellanti e da una incredibile giocabilità.
Super Schwarzschild invece è un wargame strategico che vi vede al comando di una flotta spaziale nel tentativo di conquistare la vostra galassia. Oltre a esser di dimensioni bibliche e avere una marea di opzioni (completamente in giapponese), è infarcito di innumerevoli intermezzi animati e colonne sonore a dir poco... spaziali.

Fabio & Marco Ravetto

Super Schwarzschild

DUO TECH

PROCESSORE : CPU custom a 7,16 Mhz
COPROCESSORI : Chip dedicato allo scrolling dello schermo e chip sonoro indipendente dal processore centrale
CAPACITÀ CARD : 8 Mega bit
CAPACITÀ CD : 300 Mb
MEMORIA CENTRALE : 8 K
MEMORIA VIDEO : 64 K
MEMORIA BACK-UP : 2 K WSC
MEMORIA BIOS : 256 K
MEMORIA ADPCM : 128 K da 4 bit
BUFFER CD : 2 MB
SPRITE MAX : 64 HARDWARE + N variabile via software
COLORI MAX : 256 da una tavolozza di 512 colori
RISOLUZIONE : 320 x 224 migliorabile via software
SONORO : da card 6 canali PCM stereo / da CD suono sintetizzato ADPCM
SUONO DIGITALIZZATO con frequenza di campionamento da 1/2 a 1/16 di 32 KHz

Arriva l'Action Replay

Finalmente anche per i possessori di Megadrive é disponibile una delle meraviglie della tecnica videogiochistica moderna: la cartuccia Action Replay, che permette di ottenere vite o crediti infiniti.
Sento già qualcuno mormorare: "Sì, vabbé, ma come funziona questa nuova diavoleria?". Il funzionamento in realtà è quanto di più elementare possa esserci, la cartuccia va inserita nello slot del Megadrive come se si trattasse di un gioco qualsiasi, dopodiché, grazie al connettore passante, si può inserire nella parte superiore dell'Action Replay il gioco che si intende utilizzare. Una volta eseguite queste semplici operazioni si può accendere la console; sullo schermo apparirà un'immagine non molto diversa da quelle per l'inserimento delle password nei giochi e in effetti arrivati a questo punto l'unica cosa che rimane da fare è proprio l'inserimento dei codici che potrete trovare nel manualetto allegato dove sono riportati i codici per alcuni dei giochi più popolari. Affinché il prodotto non diventi subito obsoleto, viene pubblicata una rivista mensile con gli aggiornamenti per i giochi più nuovi. Tutti gli utenti italiani che temono di rimanerne sprovvisti perché essa viene pubblicata in Inghilterra, non devono preoccuparsi, la Next Computers di Rho (tel.02/93505280), che importa la Action Replay, ha stretto un accordo che le permette di accontentare anche gli acquirenti italiani.
Oltre all'utilizzo più ovvio che si può fare di questa cartuccia, cioè di giocare senza preoccuparsi di morire, gustandosi così appieno la meravigliosa grafica e gli effetti sonori che la macchina della Sega ci sa offrire, vi è un aspetto altrettanto interessante da tenere in considerazione anche e soprattutto dal punto di vista economico: potendo disporre di vite o energia infinita, sarete in grado di vedere dei livelli nuovi di quei giochi che avevate abbandonato perché troppo difficili, in questo modo risparmierete del denaro perché invece di acquistare una cartuccia nuova, potrete sfruttare fino in fondo quelle che possedete già.
In conclusione, l'Action Replay è un prodotto sicuramente molto interessante, destinato soprattutto alle persone che non hanno tempo da dedicare al loro hobby e che vorrebbero ugualmente vedere ciò che i giochi hanno in serbo per un giocatore più assiduo.

Andrea Minini

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

Richiedi subito il favoloso catalogo a colori gratuito!

CONTINUA L'OPERAZIONE SPOT!!!

Fino al 31/12/92 in ogni spedizione troverai uno SPOT ogni Lit.50.000 di spesa. Raccogli almeno 10 SPOT, mettili in una busta ed inviali all'indirizzo riportato sul buono d'ordine: riceverai una splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

GAMEBOY ™

Titolo	Prezzo
ALTERED SPACE	59.000
ATOMIC PUNK	59.000
BATTLETOADS	64.000
BEETLEJUICE	64.000
BUGS BUNNY II	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REV	69.000
CHOPLIFTER II	59.000
DOUBLE DRAGON II	64.000
DRAGONS LAIR	59.000
DUCK TALES	59.000
ELEVATOR ACTION	59.000
FACEBALL 2000	64.000
FASTTRACK NASCAR BILL ELLIOTT	64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE (FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!)	95.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FINAL FANTASY LEGEND II (FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!)	95.000
GAUNTLET 2	59.000
GODZILLA	59.000
IN YOUR FACE (BASKETBALL)	59.000
MARBLE MADNESS	64.000
MEGAMAN	59.000
MICKEY MOUSE DANGER CHASE	64.000
PAPERBOY 2	TEL.
PRINCE OF PERSIA	64.000
RC PRO AM	59.000
R-TYPE	59.000
ROBOCOP II	64.000
ROGER RABBIT	64.000
SNOOPY (JAPAN - FINO AD ESAURIMENTO)	39.000
THE ADDAMS FAMILY	59.000
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	64.000
TURRICAN	59.000
TURTLES II (2 MEGA)	85.000
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING	59.000

MESSAGGIO IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™

Inviaci il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona subito allo 031/300.174 (ricordati di indicare anche quale delle tre console possiedi) e riceverai in omaggio direttamente a casa un'utile sorpresa per la tua console portatile!!!

"SUPER" GAMEBOY

MAGNIFIER (LENTE • LIT.29.000)

GAMELIGHT (LUCE • LIT.35.000)

AMPLIFIER (CASSE STEREO • LIT.39.000)

E' DISPONIBILE ANCHE GAMELIGHT PLUS (LUCE+LENTE • LIT.55.000)

PLAY & CARRY CASE LIT.39.000

MEGADRIVE™

Titolo	Prezzo
ABRAMS BATTLE TANK	115.000
ACTION REPLAY	145.000
BATMAN	115.000
CENTURION	105.000
DOUBLE DRAGON	TEL.
FAERY TALE ADVENTURE	99.000
F-22 INTERCEPTOR	115.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI)	70.000
LAST BATTLE	99.000
MARVEL LAND (8MEGA)	130.000
MIKE DITKA FOOTBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI)	89.000
NBA BASKET (LAKERS VS CELTICS)	105.000
ONSLAUGHT	70.000
OUTRUN	99.000
PACMANIA	105.000
RASTAN SAGA II	99.000
ROAD RASH	105.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA)	115.000
SONIC THE HEDGEHOC	105.000
STREETS OF RAGE	115.000
SWORD OF SODAN	99.000
TEST DRIVE II	TEL.
TURRICAN	89.000
688 ATTACK SUB	129.000

WINTER CHALLENGE MEGADRIVE™ LIT.89.000

GAMEGEAR™

Titolo	Prezzo
CLUTCH HITTER (BASEBALL)	89.000
DELUXE CARRY CASE (VALIGETTA)	45.000
DRAGON CRYSTAL	69.000
DONALD DUCK	89.000
LEADERBOARD GOLF	89.000
MASTER GEAR ADAPTER (PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™ SUL GAMEGEAR™)	89.000
NINJA GAIDEN	89.000
PACMAN	69.000
SHINOBI	89.000
SONIC THE HEDGEHOC	TEL.
WONDERBOY	TEL.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

GP

Spese di spedizione Lit. 7.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

LA GUIDA INDISPENSABILE AI VIDEOGIOCHI
OGNI MESE IN EDICOLA
CON 112 PAGINE DI ANTEPRIME,
RECENSIONI, TRUCCHI

CLASSIFICHE
game power

GRAND PRIX

Ci siamo. Questa è la prima classifica realizzata con i voti giunti in redazione. Nel Grand Prix di questo mese compaiono i giochi per ogni formato più votati dai lettori di Game Power. Continuate a spedire cartoline postali oppure inserite la classifica nella posta inviateci. Una raccomandazione. Basta un voto al mese. Evitate pacchi di cartoline scritte col computer o a mano dalla stessa persona.

Se volete che il vostro gioco preferito entri in classifica avete un solo modo:
VOTATE, VOTATE, VOTATE!
Scrivete i vostri 5 giochi preferiti su una cartolina postale e inviatela a:
Game Power Classifiche
Via Aosta 2, 20155 Milano

	MASTER SYSTEM
1	Sonic the Hedgehohg
2	Moonwalker
3	Mickey Mouse
4	Golden Axe
5	Xenon 2
6	Shadow of the Beast
7	Pacmania
8	Super Kick Off
9	Heros of the Lance
10	Alex Kidd

	NINTENDO
1	Super Mario Bros. 3
2	Megamen 2
3	~~Super Mario Bros. 2~~
4	Duck Tales
5	Ghost 'n Goblins
6	Super Mario Bros.
7	Digger T. Rock
8	Nintendo World Cup
9	Rainbow Island
10	Robocop 2

	MEGADRIVE
1	Sonic the Hedgehog
2	Quack Shot
3	James Pond II Robocod
4	Fantasia
5	Thunder Force III
6	Mickey Mouse
7	Streets of Rage
8	John Madden Football
9	EA Hockey
10	Super Monaco GP

	GAMEBOY	
1	Super Mario Land	(1)
2	Megamen	(2)
3	Dr. Mario	(4)
4	Batman	(3)
5	Spiderman	(ne)
6	Duck Tales	(5)
7	Tennis	(ne)
8	Paperboy	(ne)
9	WWF Superstars	(ne)
10	F1 Race	(ne)

	GAMEGEAR
1	Mickey Mouse
2	Super Monaco Gp
3	Sonic
4	Wonderboy
5	Leaderboard

	LYNX
1	Warbirds
2	Checkered Flag
3	Ninja Gaiden
4	Viking Child
5	Block Out

MEGADRIVE

Giappone

- AERO BLSER 89000
- ALIEN STORM 99000
- BATTLE GOLFER 69000
- BEAR KNUCKLE 99000
- BONANZA BROT. 89000
- DICK TRACY 79000
- DONALD DUCK 89000
- FANTASIA 99000
- FIGHTING MASTER ... 109000
- GOLDEN AXE II 99000
- GHOULS AND G. 109000
- GYNOUG 99000
- ICE HOKEY 99000
- INSECTOR X 49000
- MERCS II 109000
- MICKEY MOUSE 69000
- MIDNIGHT RESIST. 99000
- OUT RUN 99000
- PHELIOS 49000
- RASTAN SAGA II 59000
- ROLLING THUN.II 119000
- SONIC 99000
- STRIDER 79000
- S. AIR WOLF 89000
- S. HANG ON 79000
- S. MONACO GP 99000
- S. SHINOBI 89000
- TAIHEKI 119000
- TASK FORCE HAR. ... 129000
- T.BEAST WARRIOR ... 129000
- UNDEADLINE 129000
- WREASTLE WAR 99000
- ZERO WING 89000

USA

- 688 ATTACK SUB ... 129000
- ABRAMS B.TANK 99000
- AIR DRIVER 89000
- BAT MAN 89000
- BATTLE SQUADRON ... 89000
- BUDOKAN 99000
- BURNING FORCE 59000
- BUSTERS DUGLAS 89000
- CENTURION 89000
- CRACK DOWN 99000
- CYBER BALL 89000
- DECAPATTACK 89000
- DICK TRACY 89000
- DONAL DUCK 89000
- F 22 INTERCEPT. 89000
- FANTASIA 99000
- GOLDEN AXE II 99000
- HELLFIRE 89000
- JAMES POND 79000
- JOE MONTANA 89000
- JOHN MADDEN 89000
- LAST BATTLE 69000
- LAKERS VS CELTIC ... 89000
- MERCS 99000
- MOONWALKER 89000
- MICKEY MOUSE 89000
- ONSLAUGHT 79000
- OUT RUN 89000
- PA CMANIA 99000
- PHANTASY STAR III . 139000
- PIT FIGHTER 99000
- POPULOUS 89000
- QUACK SHOT 99000

JAPAN ADAPTER 39.000

- SPIDERMAN 99000
- STAR CONTROL 119000
- STAR FLIGHT 109000
- STORMLORD 99000
- STRIDER 119000
- SPACE INVADERS 79000
- SPIDERMAN 99000
- SUPER HANG ON 69000
- S. VOLLEYBALL 69000
- SWORD OF SODAN 99000
- SWORD OF VERM.... 129000
- TARGAN 69000
- TECHNO COP ....
- THUNDERFORCE II 69000
- THUNDERFORCE III .. 109000
- TOMMY LA SORDA .. 109000
- TOE JAM & ERALD 99000
- TRAMPOLINE TERR.... 79000
- TRUXTON 69000
- TURRICAN 89000
- WORLD C.SOCCER 69000
- WREASTLE WAR 89000
- Y'S III ....
- ZANY GOLF 49000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

SUPER FAMICOM & SUPER NES

HYPER ATTAX

HEAVY NOVA

CD ROM MEGADRIVE L.750.000

- EARNEST EVANS ... 125000
- HEAVY NOVA 125000
- SOL FEACE 119000
- WOODSTOCK 125000

Giappone

- 3D GOLF AUGUST. 149000
- ACTRAISER 139000
- AREA 88 149000
- BATTLE COMM. .... IN USCITA
- BATTLE DOGEBALL 149000
- BIG RUN 129000
- BOMBOSAL 109000
- CASTELVANIA 169000
- DARIUS TWIN 149000
- F1 EXAUST HEAT .... IN USCITA
- F-ZERO 139000
- FINAL FANTASI IV 170000
- FINAL FIGHT 149000
- GANAB. BASEBALL 149000
- GOEMON 149000
- GRADIOUS III 139000
- HOLE IN ONE 139000
- HYPER ZONE 149000
- JERRY BOY 149000
- JOE & MAC 165000
- LEGEND OF ZELDA 149000
- LEMMINGS 159000
- PILOT WINGS 139000
- POPULOUS 129000
- PRO SOCCER 149000

Giappone

- RAIDEN DENTETSU 159000
- RAIDEN TRAD 159000
- ROLL PLAY 169000
- SD GREAT BATTLE 129000
- SD GUNDAM 91 159000
- SHOOTING 159000
- SILVER SAGA .... IN USCITA
- SIM CITY 149000
- SUPER ALESTE .... IN USCITA
- SUPER BASEBALL 149000
- SUPER E.D.F. 169000
- SUPER F. SOCCER 159000
- S.GHOST AND G. 169000
- S.MARIO WORD 4 139000
- SUPER PINBALL .... IN USCITA
- S. R-TYPE 149000
- SUPER STADUM 149000
- SUPER TENNIS 149000
- THUNDER SPIR. .... IN USACITA
- TOP RACER .... IN USCITA
- ULTRA BASEBALL 149000
- ULTRAMAN 139000
- ZELDA III 149000
- **JP-KING JOYSTICK 165000**
- **ASCII PAD 65000**

SUPER NES L.399.000

con SuperMario 4 Incluso

USA

- ACTRAISER 120000
- BASEBALL SIM 1000 ... 110000
- BASELOADED 106000
- BILL LAIMBERT COM..... 109000
- CASTELVANIA 4 129000
- CHESSMASTER 120000
- D-FORCE 115000
- DRAKKEN 120000
- FINAL FANTASY II 129000
- GRADIOUS III 100000
- HOME ALONE 110000
- IPER ZONE 99000
- LAGOON 119000

USA

- PAPERBOY II 115000
- PILOT WINGS 110000
- POPULOUSE 105000
- R-TYPE 110000
- RPM RACING 110000
- SIM CITY 110000
- Y'S III 120000

NEWS

- JOE & MAC 120000
- ROCKET H. .... IN USCITA
- PRO RACING .... IN USCITA
- ADATTATORE FAMICOM .. 45000

OFFERTA DEL MESE !!

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa

ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731001

ATARI LYNX

LYNX II CONSOLE 189000

AD.SLIM WORD........59000
APB....................69000
AWESOME GOLF.................
BASEBALL HERO......59000
BILL & TED.............69000
BLOCKOUT.............59000
BLUE LIGHTING........59000
CABAL...................69000
CHECKERED FLAG....59000
CHIPS CHALLEN.......59000
ELECTROCOP..........59000
GATES OF ZEN.........59000
GAUNLET III.............69000
GOLF CHALLENGE....59000
GRID RUNNER..........59000
HARD DRIVIN...........69000
HOCKEY..................69000
ISHIDO....................69000
MS.PACMAN.............59000
NFL FOOTBALL.........69000
NINJA GAIDEN..........69000
PACLAND.................59000
PAPERBOY...............69000
PIT FIGHTER............69000
RAMPAGE.................69000
ROADBLASTER..........69000
ROLLING THUND.......69000
SCRAYPAD DOG........59000
TOKI........................69000
TOUR CYBERBALL.....69000
TURBO SUB..............59000
WARBIRDS...............59000
WORLD C.SOCC.......69000
XENONPHOBE...........59000
ZALOR MERC............59000
ZYBOTS...................69000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

GAMEBOY

BATMAN..................59000
BATTLE BULL..........59000
BLADES OF STE......69000
BOOMERS ADV........49000
BOXXLE...................59000
BUBBLE BOBBLE......59000
BUBBLE GHOST.......59000
CASTELVANIA 2......69000
D.DRAGON 2...........59000
DRAGON'S LAYR......59000
DUCK TALES............59000
FIRST OF N.S..........59000
GO GO TANK...........49000
GREMLINS 2...........69000
KLAX.......................49000
MEGA MAN..............59000
MICKEY'S D.C.........59000
NFL FOOTBALL........59000
NINJA BOY..............59000
NOBUNAGAS A........79000
OPERATION C.........69000
R-TYPE....................59000
ROBOCOP................59000
S D GUNDAM...........69000
T.M.N.T. 2..............69000
THE PUNISHER........69000
TURRICAN...............69000

GAMEGEAR

AX-BATTLE...............69000
CHASE HQ...............79000
COLUMS..................69000
DONALD DUCK.........69000
DRAGON CRYSTAL....69000
DRAGON NINJA........69000
ETERNAL LEGEND.....89000
FANTASY ZONE........79000
FORBIDDEN CITY......69000
FRAY.......................79000
FROGGER.................69000
GALGA 91................69000
GEAR SHINOBI.........69000
MAPPY.....................69000
MICKEY MOUSE II......69000
NINJA......................79000
NINJA GAIDEN..........79000
OUT RUN..................79000
PONGO....................69000
PSYCIC WORLD........69000
RASTAN SAGA..........79000
SHINOBI...................69000
SPACE HARRIER III.....69000
SUPER GOLF.............69000
SUPER MONACO GP...69000
WAGA LAND..............79000
WONDERBOY............69000
WORLD ICE HOCK......79000

GAMEGEAR
279.000

PC ENGINE

1941......................135000
ADVENTURE ISL.......79000
AEREO BLAST..........79000
AFTER BURNER II.....69000
AGEDAMA.................99000
ALICE 2...................69000
ARMED COP 2..........59000
ARMEDF...................59000
BALLISTIX................99000
BARBUMBA...............59000
BE BALL...................59000
BEACH VOLLEY.........59000
BOOMER NAN...........99000
BOXING....................69000
CHASE HQ................59000
CHASE HQ II.............89000
CRAZY WREASTLING 99000
CYBER POLICE.........69000
CYBER CORE...........59000
DARIOUS PLUS.........69000
DEAD MOON............69000
DEEP BLUE..............59000
GOMOLA SPEED.......59000
OPERATION WOLF....79000
OUT RUN.................119000
OVER RIDE..............59000
P-47........................69000
PACLAND.................59000
PAC MAN 2..............79000
PLAYBOY ADV..........99000
RACE DASH 2..........59000
R-TYPE....................59000
R-TYPE II.................59000
RASTAN SAGA 2......49000
SALAMANDER..........99000
SHANGAI..................99000
SHINOBI...................59000
SIDE ARMS..............79000
SKWEEK...................89000
SOCCER..................69000
SON SON 2..............59000
SPACE HARRIER......59000
SUPER VOLLEYBALL.59000
SWEET HEART.........59000
TENNIS....................79000
TIGER DO................59000
TING SING DRAGO...89000
TOMMA...................99000
TOT HELI..................49000
TOY SHOP BOY.......59000
VEIGUES.................49000
VIGILANTE...............49000
VIOLENT SOLDIER....69000
VOLFIEV..................59000
W-RING....................69000
WONDER MOMO......59000
WONDERBOY 2.......99000

Pc engine........240.000
Pc engine GT......599.000
Coregraph. II...320.000

NEO•GEO

NEW

ASO II
CYBER LIP
EIGHT MAN A.
GHOST PILOT
JOY JOY KID
KING MONSTER
BOWLING
MAGICAN LORD
MAJHON
NAM 1975
NINJA COMBAT
RIDING HERO
ROBO ARMY
SENGOKU
SUPER SPY
TOP P. GOLF
BURNING FIGHT
BASEBALL S.

NEO•GEO 740.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24/36 ORE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE CHE COMMERCIALIZZIAMO

ORDINI

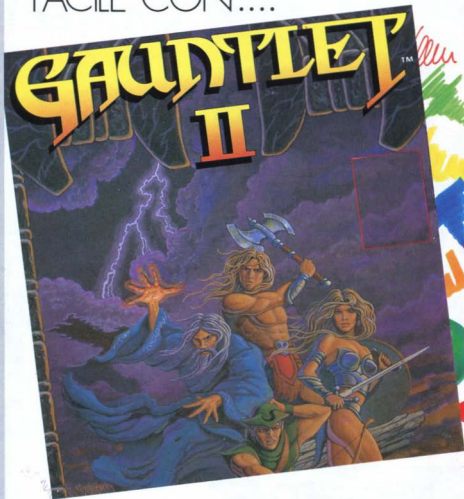
Tel. 011/7731114

Fax 011/7731001

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

GAUNTLET™ II

Un elfo, un mago, una valkyria e un guerriero sono rimasti intrappolati in una serie di labirinti popolati da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti. Tu solo, armi alla mano, puoi immobilizzare i loro temibili nemici e far ritrovare agli sfortunati avventurieri l'agognata uscita.

GAUNTLET II™ COPYRIGHT © 1989, 1986 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO MINDSCAPE INC.
NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

PROVE game power

Ci siamo. Tra poco (basta voltare pagina) inizia la parte più succosa di questa rivista: le Prove di Gheim Pauà!
Nelle prossime pagine i nostri inviati all'interno delle console più in voga del momento, vi raccontano pettegolezzi e indiscrezioni sui giochi recensiti. Siete indecisi su quale cartuccia comprare per la vostra console? Volete avere la conferma di aver fatto l'acquisto giusto? Basta
leggere attentamente quello che hanno da dirvi, dopo di ché tempestateli pure di telefonate anonime, se lo meritano.

Power Game
Non importa chi siate, da dove veniate e cosa vogliate nella vita! Se vedete un gioco che viene premiato con Power Game, correte subito a comprarlo, non ve ne pentirete!

Foto segnaletica
Volete qualcuno da odiare? I nostri recensori si prestano benissimo allo scopo. Sono sporchi, brutti e completamente scemi.

Commento
Finalmente qualcuno che dice veramente quello che pensa! Peccato che i recensori non pensino mai a quello che dicono, ma questo è un particolare. Volete conoscere i difetti e i pregi di un gioco? Bene, leggete qui e sarete soddisfatti... rimborsati no, ma in fondo nessuno ottiene mai tutto quello che vuole!

CONSOLE
Il menu del giorno, anzi della pagina. Avete quella console? Allora potrete avere anche il gioco di cui si parla!
ATTENZIONE DA QUESTO MESE IL SUPER-FAMICOM DIVENTA SUPERNES (SN) VISTO CHE È COSI' CHE SI CHIAMERA' IN ITALIA

VOTO
Il giudizio, criticabilissimo, del recensore è dato in centesimi. Se è sopra il 90% comprate pure a scatola chiusa, se vi fidate...

SCHEDA TECNICA
Questa è la carta d'identità del gioco. Segni particolari, altezza, professione. Tutto ciò che può servire per "rintracciarlo" immediatamente. Viene anche indicato il genere e, a volte, il numero di telefono del gioco stesso.

GENERE
Lo abbiamo appena scritto. Il genere del gioco indica se il recensore ha capito di cosa stava parlando, o se ha copiato da un libro di cucina.

CENSURA

COMMENTO & VOTO

Secondo la teoria astrale addotta dal professore Occultis, l'interazione degli assi in un contesto esoterico, quindi non essoterico, comporta la perdita di una o più cellule di energia vitale riducendo in sì fatto modo le possibilità di successo di un qual si voglia predendete alla riuscita dell'impresa.

94%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Ghe ne minga
Casa	China
Distribuzione	DoortoDoor
N°Giocatori	∞
Continua	-30
Livelli di Difficoltà	100?

MISTICO

SOTTO CONTROLLO

Sotto Controllo
Non abbiamo ancora ricevuto lettere che ci spieghino l'utilità di questo box, per cui lo riproponiamo in attesa di delucidazioni. Tanto finché ci pagano...

STAR WARS

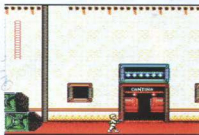
NINTENDO NES

Se non sapete cos'è Guerre Stellari non siete di questa galassia. Il superhit cinematografico di tutti i tempi festeggia quest'anno quindici anni di vita, ma la sua fama è più verde che mai. Le avventure di Luke Skywalker, del mercenario Han Solo e della Principessa Leila hanno affascinato due generazioni di adolescenti e non. Se non avete mai visto nessun film della trilogia, vergogna! Correte subito ad affittare le videocassette... oppure giocate alla conversione ufficiale per NES! S'alzino i sipari, fiato alle trombe, petali di rosa riempiano l'aria! (addio monti, ei fu siccome immobile, viva la pappa col pomodoro, NdR). Ragazzi, preparate i vostri blaster perché la JVC e la Lucasfilm hanno realizzato un gioco del quale si parlerà in almeno un paio di galassie. Ci sono voluti quindici anni perché la saga di Guerre Stellari diventasse protagonista su NES, ma ne è valsa davvero la pena. Ore e ore di azione frenetica, pianeti alieni da visitare, caverne buie e gocciolanti, battaglie spaziali, belle principesse da liberare, mistici poteri, spaventose tempeste di asteroidi e una disperata battaglia finale contro una stazione spaziale grande come un intero pianeta. C'è da meravigliarsi che la cartuccia non pesi almeno un paio di chili, viste le incredibili dimensioni del gioco che si candida come il più agguerrito concorrente della serie *Mario*.

Se non avete visto il film, sarà per voi un'autentica esperienza cinematografica scoprire a poco a poco l'evolversi della trama. *Star Wars* è una cartuccia che contiene una miriade di giochi differenti, ognuno di essi completo, affascinante e impegnativo. La maggior parte del gioco è strutturata sullo schema dei consueti giochi di piattaforme, con il nostro omino che spara, salta, evita ostacoli ed elimina avversari, ma queste sequenze si svolgono sempre in ambienti molto diversi tra loro, e sempre diversi sono i problemi da affrontare. Inoltre non c'è un solo personaggio da controllare; all'inizio del gioco la compagnia è composta solo da due personaggi - Luke Skywalker e il pavido droide C3-PO - ma con il progredire della partita altri eroi si uniranno al gruppo. Ognuno di questi eroi ha caratteristiche proprie, un po' come accade nei GdR, e talvolta può rivelarsi più adatto degli altri ad affrontare una particolare situazione.

Tre sequenze vedono i nostri eroi cercare di salvarsi la pelle nello spazio. Gruppi di caccia imperiali o asteroidi schizzano da tutte le parti in uno "sparta e fuggi" (sì; ma cos'è? NdRnd) abbastanza convenzionale, ma sufficientemente impegnativo da farvi colare il sudore sugli occhi. Lo scontro finale a bordo del caccia Ala a X nel mitico canalone della Stella della Morte è un piccolo gioiello di sparatutto 3D, ed è un vero peccato che un sistema di password non permetta di rigiocare le sequenze più entusiasmanti una volta che si è terminato il gioco.

POWER GAME

Droidi sofisticatissimi, deserti infuocati, battaglie a colpi di blaster... Guerre Stellari è tutto questo!

(in alto) Posata la zappa, Luke va a bersi una birra al bar dello spazioporto.

(sopra) La schermata riassuntiva della situazione. Da qui si può decidere il leader del gruppo, parlare con i compagni e utilizzare gli oggetti raccolti.

STAR WARS

I PROTAGONISTI

LUKE SKYWALKER
Contadinotto della "bassa" che, svegliandosi un mattino, scopre casualmente di avere tra le mani i piani della Morte Nera, di essere l'erede di una linea di mistici cavalieri scomparsi e di dovere liberare la principessa Leila dal posto più terribile dell'universo. Spara malino ma impugna una spada laser davvero micidiale (se la trova). Famoso per la mitica frase "Miguel sun mi!" pronunciata prima di lanciarsi all'assalto della Morte Nera!

HAN SOLO
Mercenario e contrabbandiere dello spazio. Spara bene, vola bene e bacia ancora meglio. È il pilota del Millenium Falcon, l'astronave dal motore truccato che scorazza i nostri eroi in giro per la galassia. Si sposerà con Leila, ma quest'ultima fuggirà, dopo solo sei mesi di matrimonio, con Chewbacca.

PRINCIPESSA LEILA
L'oca di turno che deve essere liberata dai nostri eroi (ma no, dai, poverina..., NdR). Ha comunque dei pregi: impugna un arma più potente di quella di Luke e zompa meglio di ogni altro componente del gruppo (non ho parole, NdR), riuscendo a raggiungere posti altrimenti inaccessibili.

(dx) Un "miniguardiano" di fine livello...

C3-PO
La funzione principale del bronzeo androide è tradurre il linguaggio cibernetico di R2-D2. Altrimenti la sua presenza è solo scenografica.

OBI-WAN KENOBI
Ben Kenobi è l'ultimo discendente dei Jedi, una linea di cavalieri capaci di controllare il mistici poteri della "Forza". Ben è perfino in grado di resuscitare un membro del gruppo, ma solo per un numero limitato di volte. "Ben ché Nobi" sia abbastanza rimbambito è utile ai fini della risoluzione del gioco.

R2-D2
La memoria di R2 "Bidoncino" D2 contiene i piani necessari per la distruzione della Morte Nera. Inoltre il simpatico robottino a forma di idrante può collegarsi a qualunque sistema informatico conosciuto - un abilità utilissima nelle sequenze all'interno della Morte Nera.

CHEWBACCA, il gorillone amico di Han Solo? Ahimè, a quanto pare la sua presenza non è stata ritenuta indispensabile. Ma i programmatori della Lucasfilm hanno promesso di rendergli giustizia dandogli un ruolo da protagonista nella seconda cartuccia della serie: L'Impero Colpisce Ancora. Gulp! Non vediamo l'ora...

(sopra) L'allegra orchestrina aliena rallegra con le sue note la rissa a colpi di blaster che si scatena nella taverna.
(sotto) Il "Falcon" regala uno scudo

93%

Raist

COMMENTO & VOTO

***Star Wars* è uno dei più bei giochi apparsi su NES dai tempi da *Mario III*, credetemi. La grafica è nitida e dettagliatissima e il sonoro splendido (con un'incredibile numero di musiche tratte dal film che sottolineano ogni sequenza). Due sono le cose che più delle altre fanno di *Star Wars* un immediato classico: le dimensioni e la trama. Ci sono un mucchio di cose da fare e posti da esplorare e questo, insieme al fatto che si è a capo di un gruppo di personaggi, regala al gioco una bellissima atmosfera da Gioco di Ruolo. Nessun difetto dunque? Uno solo: non è possibile salvare la posizione raggiunta, e non esiste un sistema di password. I dieci "continua" sono utili, ma non tutti hanno interi pomeriggi da dedicare al tentativo di arrivare alla conclusione - soprattutto se si considera che questo è uno dei giochi più difficili che siano usciti per NES. In ogni caso *Star Wars* è un gioco che giocherete ancora e ancora anche dopo averlo completato - parola di Raist, che ha visto tutti i film almeno quindici volte!**

SCHEDA TECNICA

Titolo	Star Wars
Casa	JVC/Lucasfilm
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua?	10
Livelli di Difficoltà	1

TUTTI!

SOTTO CONTROLLO

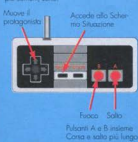
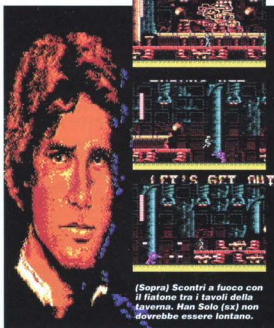
La funzione dei comandi varia secondo il tipo di sequenza. Nei livelli a piattaforme (i più comuni) sono:

Muove il protagonista

Accede allo Schermo Situazione

Fuoco

Salto

Pulsanti A e B insieme Corsa e salto più lungo

(Sopra) Scontri a fuoco con il fiatone tra i tavoli della taverna. Han Solo (sx) non dovrebbe essere lontano.

(Sopra) Eccolo qua, infatti. Un paio di convenevoli e via verso la rampa d'ormeggio del Millenium Falcon. Ma un momento... non abbiamo ancora liberatoR2-D2!

CURIOSITA PER I FAN PIÙ SFEGATATI

La prima sceneggiatura di Guerre Stellari risale al 1973 ed era lontana anni luce dal risultato finale. La "Forza" non esisteva, Luke Skywalker e Ben Kenobi erano fusi in un unico personaggio, di Han Solo e Darth Vader neanche l'ombra. La spada laser non era ancora avvolta da un alone di misticismo ed era anzi l'arma standard delle truppe imperiali, insieme a uno scudo di forza portatile di foggia romana.
Dall'edizione finale del film vennero inoltre tagliate moltissime sequenze. Jabba the Hut incontrava Han Solo e veniva presentato come un uomo normalissimo, e non il mostroide che si incontra nel "Ritorno dello Jedi". Il mitico "Capo Oro" rivelava di essere stato a suo tempo capo squadriglia del padre di Luke. Biggs era il migliore amico di Luke e il nostro eroe aveva un lungo colloquio con lui all'inizio del film, in una taverna di Tatooine.
Sebbene sembri un colossal, Guerre Stellari venne girato con ristrettezze di bilancio disumane. I tecnici della neonata Industrial Light & Magic realizzarono tutti gli effetti speciali lavorando in un grande capannone diviso in scomparti da lastroni di lamiera ondulata... bella lì!

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	4.650.000
Amiga 3000 T 25Mhz Hd 100Mb 5mb	5.700.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768 garanzia Nec	1.200.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768 " "	1.750.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768 " "	Chiedere

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	65.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	76.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb	190.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	210.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.8mb	340.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi 240Mb Quantum 7 ms	1.450.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Controller A2091 esp. 2Mb+Hd 52Mb Quantum	750.000
" " " " +Hd105Mb "	1.050.000
" " " +Hd210Mb "	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	530.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	350.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb cach	400.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	127.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000

Giochi Console

Aereoblaster	79.000	Ghostbuster	75.000
Alien Storm	79.000	Airwolf	65.000
Battle Golfer	69.000	Thunder Hawk	65.000
Bonanza Brother	79.000	Thunderfox	85.000
Dick Tracy	75.000	Vapor Trail	89.000
Golden Axe	75.000	Dinoland	89.000
Insector X	60.000	Saint Sword	89.000
Mercs II	89.000	Arcus Odissey	89.000
Midnight Resistence	85.000	James Pond	79.000
Out Run	79.000	Street of Rage	89.000
Phelios	60.000	Donald Duck	95.000
Rasta Saga II	60.000	Fantasia	89.000
Super Monaco GP	79.000	Mickey Mouse	79.000
Batman(compatibile)	75.000	Zero Wing	75.000
Battle Squadron	79.000	Air Driver	79.000
Moonwalker	79.000	F-22 Interceptor	89.000
Spiderman	79.000	Fighting Master	99.000
Sword of sodan	85.000	Rolling Thunder II	99.000
Turrican	79.000	Sonic	85.000
World cup Soccer	69.000	Strider	79.000
Thunder Force II	69.000	Laker Vs Celtcs	79.000
El Viento	90.000	Budokan	85.000
Runark	90.000	Speedball II	85.000

Megadrive Japan
269.000
completo di alimentatore e presa scart

Giochi Famicom

Super Stadium	110.000
Ultraman	110.000
Final Fight	130.000
F-Zero	110.000
Area 88	110.000
Sim City	120.000
Sd Gundam 91	120.000
Joe & Mac	140.000

500 plus 2mb 810.000

500 plus 2mb 1.3/2.0 875.000

Richiedete il nostro listino completo ricco di interessanti offerte!!!

Due nuove linee telefoniche in ricarica automatica!!!

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

Siamo

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

KICK OFF

Come recita la quarta di copertina di Serie A (un po' di pubblicità non fa mai male, ndRical), in Italia ci sono 56 milioni di CT, quindi non mi dilungherò nella spiegazione delle regole di questo nobile sport, tuffandomi invece nella recensione vera e propria (così risparmio a Random molto lavoro(?)) (grazie, NdR).
Quando ho notato che sulla scatola di *Kick Off* non compariva il nome del suo creatore - Dino Dini - ho iniziato a preoccuparmi. Per fortuna, una volta acceso il Nes, ho ritrovato il buon vecchio *Kick Off* di sempre!
Il gioco riunisce sia alcune vecchie opzioni (a mio parere molto utili) del primo *Kick Off*, come l'allenamento nei passaggi (che richiede molta pratica) o nel tirare i rigori, sia le ultimissime innovazioni di *Kick Off II* (come il fuori gioco o il doppio effetto). Fortunatamente per chi non parla inglese, francese, tedesco né olandese, c'è anche l'italiano (migliore di quello di Dupont, per fortuna!). La grafica dei 22 giocatori più i 2 guardalinee (l'arbitro non c'è!) non è curatissima, ma almeno il gioco scorre con una notevole velocità e dinamicità. Volendo fare i pignoli, lasciano un po' a desiderare anche i movimenti del portiere, che sono molto glaciali (quando il portiere entra in possesso della palla l'azione si blocca come se fosse un fotogramma della moviola di Sivori). Purtroppo il radar è abbastanza impreciso, dato che mostra gli uomini passare da una zona del campo all'altra saltando fette di campo più velocemente dei giocatori di Milan, Foggia e Parma messi assieme, perdendo così molto del realismo del gioco originale. Un particolare molto simpatico (che farà felice Casarin) è la facilità con cui un tackle si tramuta in un fallo da espulsione. Dallo Studio Vit è tutto, a voi lettori (sempre che ce ne siano)!

CORNER

Il corner al silicio è stato rappresentato nelle forme più stravaganti e divertenti (tranne quando dovevate calciarlo voi, e non si capiva dove era la palla e la porta), ma *KO* sembra aver finalmente trovato un metodo quasi perfetto. Lo schema è composto da nove quadrati che suddividono l'area avversaria in altrettante zone in cui crossare la sfera. Con l'aiuto della pressione del tasto A e del joypad potrete facilmente variare i nove parametri iniziali e indirizzare la palla dove volete voi (questo grazie anche alla pratica) e riuscire ha segnare al portiere (evitate i cross sotto porta perché sono facili prede dell'estremo difensore avversario, ndHelp).

A volte il portiere si fa spiazzare dal tiro.
(in basso) lo schermo delle opzioni con l'opzione di fuorigioco e la scelta delle tattiche.

OPZIONI
CAMPO NORMALE BAGN RES ARTIF.
DURATA 2X3 2X5 2X10 2X2
VENT NO LEGG MEDIO FORTE
SUPPLEMEN NO SI
AFTER TOUCH NO SI
ABILITA TEAM A TEAM B
SEL.TATTICA TEAM A TEAM B
ARBITRO A CASO R. NAYLOR
OFFSIDE NO SI
MARCAT NO SI
VEL.GIOCO NORMALE TRAINER
OK

RIGORE

Il calcio di rigore in una partita può, e di solito è (guarda la Juve!), risolutivo, in quanto nel calcio la percentuale di soluzioni in rete è altissima (93,456%, indagine COZZA). Se però si fossero valutati anche i rigori tirati dal dischetto con il joypad del NES, la media si abbasserebbe notevolmente, infatti per realizzarli si deve selezionare una potenza e una angolazione ben precisa. La potenza è regolata dalla pressione del tasto A, mentre l'angolazione si decide con la mira, che deve essere precisa nell'individuare il momento esatto in cui rilasciare il tasto, utilizzando la comoda freccia che scorre sulla linea di porta.

PUNIZIONI E FALLI

È considerato fallo qualsiasi (tranne rare eccezioni, notoriamente comprate a peso d'oro) tackle eseguito contro un avversario dai lati e da dietro, e di solito viene punito con un'ammonizione (dipende anche da quale arbitro è in campo). Quando l'arbitro fischia il fallo, si procede alla punizione o al rigore. La punizione può essere "facilmente" angolata e potenziata con l'aiuto del joypad e il tasto A (sempre che sia selezionata l'opzione after touch), mentre il computer piazza automaticamente la barriera.

Mystere

87%

Kick Off appartiene a quei giochi che richiamano sempre, dal monitor dell'Amiga a quello del Gameboy, molti appassionati del calcio al silicio, e questa versione su Nes non è affatto malvagia. Nonostante qualche lacuna grafica, rimane un ottimo programma. Sotto un certo punto di vista, è una versione migliorata di *KOII*, visto che sono stati inseriti alcuni particolari, come la prova rigori e il fuorigioco, veramente utili, ma purtroppo hanno anche eliminato qualche "tocco" che non avrebbe certo stonato, come le rovesciate. Il gioco è molto bello e veloce, e merita di essere acquistato, anche se per domare i controlli da joypad impiegherete qualche partita, specie se siete abituati a usare il mitico e insostituibile joystick. Consiglio vivamente di giocare con un amico, soprattutto nel modo squadra. Questo gioco vi appassionerà grazie alla sua incredibile giocabilità, anche se la grafica non è perfetta. Raccomandato agli appassionati!

COMMENTO & VOTO

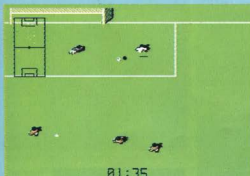
IL MEGLIO E IL PEGGIO

Guardando questa conversione di *Kick Off* per NES, sorge spontanea una domanda: si poteva fare di meglio? Il gioco presenta vari aspetti che fanno discutere:

CAMPI DI GIOCO

La grafica che viene utilizzata nel disegnare i campi è sempre la stessa, ma esistono quattro diversi tipi di pavimentazione, ognuno dei quali presenta caratteristiche ben precise che possono cambiare e influire notevolmente sulla partita.

OFF SIDE

Il fuorigioco attivo e passivo non ha mai trovato un equilibrio così perfetto come nella versione NES! Infatti, i programmatori hanno dato un taglio netto alla questione; chiunque, della squadra in fase offensiva, riceva la palla (sia da un compagno che da un avversario) oltre l'ultimo difensore è dichiarato in fallo (alla faccia di Casarin e Matarrese!).

GIOCATORI

La possibilità di scegliere tra diversi colori per le maglie (e solo per quelle) rende il gioco più vario. Per quanto riguarda i 22 omini in campo, la grafica è poco rifinita in dettagli come i tackle, anche se non rallenta mai, neanche in un mega rissone di 20 giocatori. Altro fattore positivo è l'abilità dei portieri: non si mettono né a pigliar mosche come in *KO2*, né a parare tutte le palle: la giusta via di mezzo, che rende KO un gioco né troppo difficile né troppo semplice.

TATTICHE

Le tattiche sono sempre state un argomento di "duro" scontro, e ogni lunedì si discute se sia meglio giocare a zona o a uomo. In questa versione ci sono sia i vecchi moduli classici (4-2-4; 4-3-3; 4-4-2; 5-3-2), sia la nuova possibilità di dare a uno o due giocatori marcatura fissa. Quest'ultima è una vera e propria innovazione in *KO*, adottata per la prima volta dai programmatori per Nes. Un particolare importante è, che se privati dei marcatori, i primi tre moduli difensivi sembreranno un gruviera in stile De Sisti. Unica difesa utilizzabile senza la marcatura a uomo per i giocatori in erba è il 5-3-2.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Kick Off
Casa	Anco
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1/2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	5

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per scegliere un'opzione per muoversi in campo

Per mettere in pausa il gioco.

Per cambiare un giocatore

Per i pallonetti

Per selezionare un'opzione per passare o lanciare la palla

NES Nintendo

THE NEW ZEALAND STORY

Nuova Zelanda, chi era costui? A noi il nome di questa terra lontana potrà dire poco ma per la coraggiosa famiglia dei kiwi Nuova Zelanda significa patria.
I kiwi sono piccoli uccelli senza ali che abitano unicamente in questo sperduto lembo di terra. Phee-Phee, la ragazza di Tiki il kiwi, è stata rapita da Wally il tricheco e rinchiusa in una gabbia. Il nostro eroe, disperato, decide di lanciare il cuore al di là della barricata e di tentare il tutto per tutto nel tentativo di liberarla. È l'inizio di un viaggio avventuroso che dalle regioni settentrionali dell'isola condurrà Tiki attraverso una serie di terrificanti livelli abitati da quanto di più pazzo la fantasia dei programmatori è riuscita a creare.
Il piccolo kiwi all'inizio affronta i nemici scagliando dardi micidiali (vista la loro cattiveria non mi sorprenderei se fossero avvelenati...), ma pronti per essere raccolti nei vari livelli ci sono archi alla Rambo, armi al laser e bombe a mano. Il nostro eroe non può volare con le sue microscopiche ali ma può avvalersi di curiosi espedienti: palloncini, mongolfiere e UFO (???) lo aiutano a schizzare a destra e a sinistra per il livello in cerca della morosa con tecniche di guerriglia che farebbero arrossire un marine di *Navy Seals*. La struttura dei vari livelli è insolitamente complessa e ogni livello si estende tanto verticalmente quanto orizzontalmente. I nemici sono numerosissimi e sbucano fuori in continuazione, non importa quanti se ne siano già eliminati. Alla fine di ogni livello avremo la soddisfazione di riabbracciare la bella Phee-Phee, ma deve trattarsi di una fidanzata assai distratta visto che pochi secondi dopo viene nuovamente fatta prigioniera costringendo il povero innamorato a una nuova impresa. Tre livelli completati costituiscono una tappa del viaggio, che si snoda attraverso le più famose località neozelandesi come Auckland (?), Rotorua (??) e il Monte Cook (???). Naturalmente non mancano i tradizionali mostroni di fine livello, come la Balena di Pinocchio presentata alla fine della prima tappa.

La riserva d'aria limitata costringe tiki a frenetiche nuotate.

(in alto) Tieni duro, phee-phee!

(sopra) il primo kiwi sommozzatore

I NEMICI

Quelli che vedete sono solo alcuni degli avversari che incontrerete durante l'avventura. Naturalmente ognuno ha caratteristiche sue ed un diverso livello di pericolosità. I più divertenti sono i pinguini "F15 Strike Penguin II" a bordo di agili mongolfiere a forma di papera!

L'ISOLA AGLI ANTIPODI

La Nuova Zelanda si trova al largo della costa dell'Australia, esattamente agli antipodi dell'Italia. Il territorio comprende due isole maggiori e numerosi arcipelaghi minori. Il territorio è prevalentemente montuoso-collinare, con vaste foreste di conifere e distese coltivabili. Il clima è temperato.

I kiwi sono uccelli senz'ali delle dimensioni di un piccolo pollo. Hanno un becco lungo, sottile e ricurvo, con il quale estraggono dal terreno vermi e piccoli insetti. Alcuni indigeni hanno pensato di coltivarli in serra e rivenderli come prelibato ingrediente per macedonie, ma il tentativo è misteriosamente fallito...

Inizia l'avventura. Tranquilli, non dovrete entrare nella gabbia.

UN BEL DI, VEDREMO...

Bomba: Tiki può raccogliere queste armi e sganciarle come un bombarolo sugli avversari.

Mela: Vale 500 punti!

Laser: Arma pesante che spara attraverso le pareti.

Kiwi: Vita extra.

Joystick: Permette un controllo perfetto sulla mongolfiera.

Mongolfiera a topolino: Lenta e imprecisa.

Bastone: Getta un incantesimo di invulnerabilità sul nostro eroe.

Mongolfiera "Desert Storm": Corazzata contro le frecce avversarie.

Orologio: Ferma il tempo immobilizzando gli avversari.

Libro Magico: Contiene il "Famoso Incantesimo Brevetto Raistlin" che distrugge tutti gli avversari presenti sullo schermo.

Raist

92%

COMMENTO & VOTO

The New Zealand Story appartiene alla categoria dei giochi "carini", con protagonisti simpatici e violenza stemperata da situazioni buffe e colorate. Si tratta di un gioco a piattaforme abbastanza tradizionale ma caratterizzato da un numero incredibile di gadget, avversari e situazioni. La grafica è sensazionale, e il sistema di controllo pulito e senza sbavature. Il gioco è rivolto a un pubblico prevalentemente molto giovane, come dimostrano la semplicità dei primi livelli e alcune grosse facilitazioni tipo le frecce che indicano la direzione da prendere per raggiungere phee-phee anche in mezzo ai livelli più intricati. Complessivamente, un gioco veramente bello.

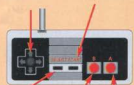
SCHEDA TECNICA

Titolo	The New Zealand Story
Casa	Taito
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove nelle quattro direzioni

Per iniziare e mettere in pausa il gioco.

Sceglie il gioco a uno o a due giocatori.

Spara

Salta

RAINBOW ISLANDS

Finalmente è arrivato! Il famosissimo seguito di *Bubble Bobble* è ora disponibile anche per il NES. E grazie alla Ocean, diventata editrice di giochi per Nintendo, si appresta a conquistare tutti i maniaci di giochi di piattaforme. In questo coloratissimo gioco, Bub e Bob dovranno liberare le sette isole dell'arcobaleno che sono state occupate dal malefico Von Blubba e i suoi compari. Per combattere i cattivoni, Bub e Bob si servono di arcobaleni che, oltre a trasformare i nemici in succulenti bonus, possono essere impiegati come trampolini per raggiungere le piattaforme più alte. A differenza del suo predecessore basato su schermate fisse, *Rainbow Islands* è formato da livelli che scorrono verticalmente; una volta raggiunto l'apice del livello, un baule cadrà dall'alto donando le sue ricchezze (banane, fragole e torte... ma allora siamo ricchi davvero!) al giocatore di turno. Ogni isola è formata da 4 di questi livelli e, arrivati in cima all'ultimo, Bub e Bob se la dovranno vedere con il guardiano dell'isola; se riusciranno a sconfiggerlo, dopo aver gustato i frutti del baule (mi sta venendo fame), i due "cicciobelli" si trasferiranno nell'isola successiva. Le piattaforme, oltre essere occupate da creature pronte a farvi la pelle, sono piene di frutti, panini e dolci vari che vi permetteranno di incrementare il punteggio; a volte è rischioso cercare di "ingollarsi" tutte le ghiottonerie presenti a causa dell'incombente marea che indica la fine del tempo a disposizione per completare il livello. Come se non bastasse, esistono delle stanze segrete, in ogni livello, che contengono altri bonus (mi verrà l'indigestione) la cui entrata è top secret!

LE SETTE ISOLE E I LORO OCCUPANTI

L'isola degli insetti: Attenzione ai bruchi che mettono le ali, ai ragni volanti e ai corvi (non sapevo che fossero insetti?!?) (Per forza, tu non studi mai! NdR). Un'isola molto semplice.

L'isola del combattimento: In quest'isola è scoppiata la guerra con tanto di carri armati, aerei ed elicotteri (fastidiosissimi!)

L'isola dei mostri: Pipistrelli, lupi mannari, fantasmi, vampiri, Bio Massa, MBF, Random (ecco dove si sono trasferiti gli Addams!).

L'isola dei giocattoli: Pistole ad acqua che sparano da sole, 33 giri di Critina D'Avena che volano e uccidono, orsacchiotti che vagano nello schermo, bracci meccanici e altro ancora (sembra la mia stanza quando è in ordine).

L'isola di Dho: palle, sfere e capsule che volano (ma in questo gioco vola tutto?).

L'isola dei robot: chiavi inglesi, robot e bulloni (altro che isola, questo è un ferramenta).

L'isola dei draghi: ciclopi, draghi e spiriti sono gli occupanti di quest'ultima isola. (Ma sarà davvero l'ultima?)

OGGETTI UTILI

Oltre a tutti i vari frutti sparsi in giro, colpendo i nemici con gli arcobaleni si possono ottenere oggetti che renderanno meno dura la vita a Bub (o Bob).

Scarpe magiche: Se indossate, la velocità di Bub aumenterà.

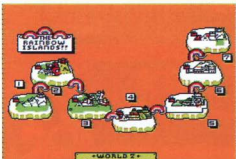
Pozioni rosse: una pozione raccolta farà raddoppiare la potenza di fuoco (due arcobaleni affiancati); un'altra pozione dello stesso tipo, porterà la potenza di fuoco a tre arcobaleni, che sono il massimo.

Pozioni gialle: queste pozioni servono per accelerare i lanci degli arcobaleni rendendo più veloce la scalata del livello.

Diamanti colorati: Se saranno raccolti tutti i colori, nello stesso livello, si trasformeranno in una vita extra.

Il mostrone di fine livello. Tozzo!

Uno dei punti di forza del gioco è la strabiliante ricchezza dei bonus

(sopra) Finita la fatica ci attende una meritata scorpaciata.

(sopra) L'arcipelago in tutta la sua magnificenza (sx)Combat Island - occhio all'F - 16!

PROVE game power

92%

Log

COMMENTO & VOTO

Avete finito di spendere i vostri soldi al bar, avete finto di sbavare dietro le versioni per computer perché la Ocean ha pensato a voi, possessori del NES, e ha convertito questo classico ai limiti del possibile. La grafica ottima, l'uso dei colori è dei più pregevoli, i personaggi sono stati disegnati con grandissima cura e la musichetta che accompagna il progredire del gioco crea l'atmosfera umoristica dei tipici giochi carini. Il controllo semplice del personaggio permette di entrare subito nello spirito del gioco che nei livelli più difficili si verifica indispensabile. Anche se Bub e Bob non sono presenti contemporaneamente sullo schermo come in Bubble Bobble, il divertimento è assicurato per i fanatici e non di giochi a piattaforme. Consigliato a tutti *Rainbow Islands* è un gioco da non perdere a nessun

POWER GAME

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rainbow Islands
Casa	Ocean
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1/2
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

MANIAC MANSION

NES

Un misterioso meteorite sconvolge la tranquilla vita di una cittadina americana. Nella cantina di un'inquietante magione arroccata su una collina, uno scienziato pazzo nasconde un reattore nucleare non autorizzato. Viscidi tentacoli appaiono all'improvviso terrorizzando gli allegri ragazzi del campus universitario. E Sally, la ragazza del nostro eroe Dave, è scomparsa. Cos'hanno in comune tutti questi avvenimenti? *Maniac Mansion*, la prima avventura dinamica della Lucasfilm ad essere convertita per NES!

Il gioco inizia con Dave che recluta tra i suoi amici i due compagni che lo seguiranno nella perigliosa impresa di liberare Sally dalle grinfie del folle scienziato. I personaggi tra i quali scegliere sono sei, e ognuno è dotato di una personalità diversa e colorita. Si tratta di una decisione non secondaria, dal momento che l'avventura presenterà problemi e situazioni differenti in base alle abilità fisiche e dialettiche dei nostri eroi.

Il sistema di controllo è estremamente funzionale. Tutti i verbi e i sostantivi utilizzabili vengono mostrati nella parte inferiore dello schermo. Basta selezionare l'azione che si desidera fare e, se necessario, l'oggetto sul quale la si vuole compiere. Gli oggetti possono essere selezionati anche direttamente sullo schermo. Se si vuole prendere qualcosa, per esempio, è sufficiente cliccare su "PRENDI" (il gioco è interamente in italiano!) e successivamente sullo schermo sull'oggetto che si vuole raccogliere. Inoltre, in qualsiasi momento del gioco è possibile passare da un personaggio all'altro, anche quando i nostri eroi si trovano in luoghi differenti.

(Sopra) Le immagini le abbiamo prese dall'edizione inglese del gioco, ma quella che troverete sugli scaffali sarà tutta in italiano!

Amiamoci così, senza rancore...

IL CAST

DAVID - Il leader del gruppo, il più coraggioso, il più bello, il più carismatico... che p***e!

RAZOR - La leader del gruppo rock "Razor and the Scummets". La più bella, la più coraggiosa, la più carismatica... che simpatica!

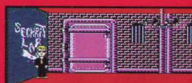
BERNARD - Secchione e violino dei professori. Insegue il suo terzo 110 e lode.

SYD - Aspirante musicista nella banda della scuola.

WENDY - Scrittice in erba. Spera di pubblicare presto il suo primo romanzo. Nel frattempo corregge le recensioni qui in redazione.

JEFF - Zerbinotto da spiaggia famoso per il ciuffo alla bobtail e per i voti scolastici piatti come il suo surf.

MICHAEL - Sogna un futuro da reporter d'assalto in Estremo Oriente. Nel frattempo è il fotografo ufficiale della fanzine scolastica.

I personaggi si troveranno ad agire in una grande varietà di ambientIl kitch...

(Sx) Due dei manifestini contenuti nella confezione. Contengono indizi utili per la soluzione dell'avventura. (Alto) Il nostro eroe brancola nel buio, ma il suo amico sta per arrivare...

92%

Raist

COMMENTO & VOTO

Le avventure dinamiche della Lucasfilm mi piacciono tutte, e *Maniac Mansion* non fa eccezione. L'atmosfera del gioco è tra l'horror, il comico e il surreale, alla *The Rocky Horror Picture Show*, e la grande varietà delle situazioni presentate garantisce un divertimento continuo. Le cose più belle del gioco sono proprio il *sense of humor* e la trama. *Maniac Mansion* è un gioco bello da giocare anche se non ce ne frega nulla di finire l'avventura. È un po' come guardare un film o uno spettacolo televisivo, con gli intrepidi protagonisti che irrompono baldanzosi nei pericoli più assurdi, urlano, fuggono e se ne escono con battute surreali mentre il mondo sta per essere distrutto. *Maniac Mansion* è un titolo assolutamente consigliato, e non solo agli appassionati di avventure. Un consiglio caloroso: giocatelo insieme ai vostri amici!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Maniac Mansion
Casa	Jaleco/Lucasfilm
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO

Comandano il Cursore

Per Iniziare e mettere in pausa il gioco

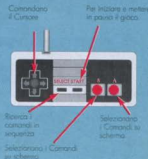
SELECT START B A

Ricerca i comandi in sequenza

Selezionano i Comandi su schermo

Selezionano i Comandi su schermo

Heroes of the lance

MASTER SYSTEM MS

Un mezz'elfo, un guerriero delle pianure, la relativa fidanzata, un cavaliere di Solamnia, un nano brontolone, un Kender (ladro per natura) e due gemelli, di cui uno mago e l'altro guerriero, L'unica cosa che lega è il desiderio di fermare l'avanzata del male nel loro mondo: Krynn!
I draghi sono tornati! E non hanno certo intenzioni amichevoli. Essendo già stati sconfitti nel corso della prima guerra della Lancia da Huma, un mitico cavaliere di Solamnia, sono ben intenzionati a prendersi la doverosa rivincita. Come andrà a finire dipende esclusivamente dai nostri (soliti) eroi.
In questa prima avventura che si rifà alla saga della "DragonLance", la compagnia, formata dai personaggi di cui ho parlato nell'introduzione. Dovrà distruggere un drago nero che è nascosto in una città ormai in rovina. A difenderlo troverà guerrieri mercenari, Draconici (mostri nati da uova di drago grazie all'uso della magia nera, Troll, nani malvagi e ogni genere di mostri che popolano i giochi fantasy.
Questo primo appuntamento con la DragonLance è stato affrontato in una maniera un po' inusuale. È possibile selezionare ognuno degli otto componenti del gruppo, ma solo uno alla volta potrà essere influenzato dal vostro joypad. Quindi oltre a risolvere le parti arcade dovrete avere l'accortezza strategica di scegliere il personaggio più adatto a un determinato compito.
"Entriamo!" disse risoluto Tanis. "Oh, ma sei fuori? È pieno di mostri là dentro", risposero in coro tutti gli altri. "Ragazzi non possiamo rinunciare a un'avventura come questa!" ammiccò il Mezz'Elfo, "Seguitemi!". E una nuova avventura ebbe inizio... che stress!

Apritevi a colpi di spada la strada verso i tesori

Tanis sta esplorando il dungeon...

(dx) L'eroe prescelto sta affrontando uno dei numerosi nemici. Come finirà?

Ma quel mostro ha una sembianza familiare. Sembra proprio Random...

DI CHE RAZZA SEI?

TANIS: Tanis è il leader del gruppo. Nato dall'unione tra un umano e un elfa, vive la propria vita nell'eterno dilemma di ogni sangue misto. È più umano o più elfo? Quanto tempo ho per rispondere?

RAISTLIN: L'unico mago del gruppo. Debole e rachitico ma estremamente potente grazie hai suoi incantesimi. Suo fratello Caramon lo accudisce come un cucciolo.

CARAMON: Il fratello gemello di Raistlin. È un forte guerriero che non ha rivali nel combattimento, insieme al fratello forma una coppia formidabile. Loro sorella invece, è passata dalla parte dei malvagi.

STURM: Il cavaliere di Solamnia del gruppo. Rispetta l'Ordine dei cavalieri a dispetto della sua vita stessa, e sogna un combattimento con un drago, nelle migliori tradizioni della cavalleria. L'avrà, ma...

GOLDMOON: La principessa delle pianure è in grado di lanciare incantesimi che permettono di curare i membri del gruppo. È innamorata, corrisposta, di Riverwind il suo più devoto, e ormai unico, suddito.

RIVERWIND: Il fidanzato di Goldmoon è anche un valente guerriero. Pronto a dare la vita per la sua principessa. Come Tanis è armato di arco e quindi ottimo per i combattimenti a distanza.

FLINT: Brontolone e facinoroso come tutti i nani. È fondamentale nei combattimenti ma, a causa della veneranda età, non ha una grande resistenza. Usa l'ascia di battaglia come pochi altri sanno fare.

TASSLEHOFF: Il ladro del gruppo. Appartiene alla razza dei Kender, nati per fare i ladri. È armato di Hoopak, un bastone/fionda a staffa che lo rende ideale per colpire gli avversari da lontano.

72%

COMMENTO & VOTO

HotL è il primo gioco per console che riprende la saga della DragonLance. Saga che ha avuto grande successo letterario, ma sicuramente minore per quel che riguarda i videogiochi. Tra le varie versioni che hanno raggiunto i maggiori formati per computer forse questa è la più azzeccata, creando un misto di Gioco di Ruolo e azione non disprezzabile. Anche su Master System il sistema di gioco non perde in giocabilità e coinvolgimento, permettendo ai giocatori di avere tra le mani un gioco, non perfetto, ma senza dubbio piacevole. Peccato per la difficoltà che si incontra nel muovere i personaggi e per i brutti effetti sonori.

Random

SCHEDA TECNICA

Titolo	Heroes of the Lance
Casa	US Gold
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Nein
Livelli di Difficoltà	1

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO

Muove i personaggi e determina le opzioni nei vari menu disponibili.

Per fare fuoco e combattere, e per selezionare una voce nei menu.

Attiva l'opzione menu e permette di cambiare il personaggio in testa al gruppo.

WORLD CLASS LEADERBOARD

MS MASTER SYSTEM

Nel lontano 1984 la Access lanciò per il C64 quella che io considero una tra le migliori simulazioni golfistiche per computer; il suo nome era *Leader Board*. Da allora questo gioco è stato soggetto a numerose conversioni e finalmente, all'alba del 1992, questo classico è approdato sulle felici sponde del Master System. Il gioco è rimasto sostanzialmente invariato (perché volevate cambiare qualcosa del golf???) anche se sono state introdotte delle nuove opzioni. Il menu iniziale si apre con tre possibilità: allenamento nei green, nei drive e torneo; se scegliete quest'ultima dovrete poi selezionare uno dei quattro circuiti disponibili e il numero dei giocatori, che può variare da uno a quattro, dopo di che inizierà la partita. Ora, per tutti coloro che volessero entrare nel verde mondo del golf (o nel mondo dei golf verdi!) ecco una rapida guida a questo sport (No! La spiegazione delle regole no! NdR). Le regole sono piuttosto semplici: bisogna riuscire a mandare una pallina in buca in un numero prestabilito di colpi (che varia a seconda di ogni buca) detto par. Se si impiegano meno colpi si viene accreditati di un punteggio negativo (-1, 4, -345...) se invece impiegherete 32 colpi per fare un par 3 verrete accreditati di un punteggio positivo. Alla fine la vittoria spetta a chi ha ottenuto il punteggio più basso. Fin qui la cosa potrebbe sembrar semplice ma la pallina non potete mica portarvela in saccoccia o lanciarla a mano, per mandarla in buca dovrete utilizzare delle mazze che differiscono per gittata e traiettoria, e vanno usate a seconda del terreno. E sì, per effettuare un buon colpo bisogna considerare anche il terreno in cui ci si trova. Infatti, il campo non è un verde prato sconfinato ma ci sono numerosi ostacoli quali bunker (ostacoli di sabbia),laghi (ostacoli d'acqua) ed erba alta (ostacolo di m... agniolie). Ora sapete tutto, non vi resta che munirvi di lana e di ferri da calza e iniziare a giocare.

RAGIONIERE, MA CHE MAZZA!

Al contrario di altri giochi, W.C.L.B. non vi dà la possibilità di selezionare le mazze ma avete una dotazione standard che consiste in 3 legni, 9 ferri, 1 pitching wedge e 1 putter.

LEGNI: Sono ideali per i colpi dal tee di partenza o per coprire lunghe distanze (più di 200 yards). Hanno la maggiore gittata tra tutte le mazze e una traiettoria piuttosto tesa.

FERRI: A differenza dei legni hanno una traiettoria molto arcuata quindi subiscono maggiormente l'influenza del vento. Sono l'ideale per i colpi da media distanza, dall'erba alta e dai bunker.

PITCHING WEDGE: Questa mazza ha una gittata molto ridotta e quindi è l'ideale per i colpi di approccio al green. E consigliabile, per i colpi d'approccio alla buca, utilizzare l'opzione pitch per stoppare la pallina dopo il primo rimbalzo.

PUTTER: E sul green che si vincono i tornei quindi vi consiglio caldamente di allenarvi con questa mazza. Fate sempre attenzione alla pendenza del green e alla distanza dalla buca. Qui il vento è assolutamente ininfluente.

Laghi, dune, foreste non ancora esplorate...Il vostro personaggio supererà sfide e perigli sulla strada che lo condurrà alla conquista della mistica coppa del primo cassificato!

LA POTENZA DEL RITORNO...

DIVENTATE INVINCIBILI!

ACTION REPLAY CARTRIDGE

PER IL TUO SISTEMA

SEGA MEGADRIVE O GENESIS

MORE POWER

MORE LEVELS

MORE ENERGY

MORE FUN

0003F 84E75
01359 66010
00000 00000

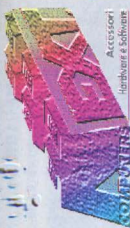
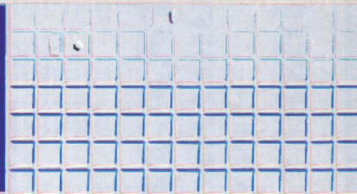
SI, CON LA ACTION REPLAY PUOI GIOCARE I LIVELLI DEI GIOCHI PREFERITI FINO ALLA DISTRUZIONE.

- Immagina vite infinite, energia illimitata, più benzina. Diventate invincibili con la Action Replay.
- Molto semplice da usare, basta inserire nel gioco dei codici ed è tutto fatto.
- Ora potete giocare livelli di gioco che non sapevate neanche che esistessero.
- Istruzioni complete in italiano. Le istruzioni contengono ulteriori codici parametro.
- Hardware ISL, che vi permette di codificare anche i più recenti giochi.
- Funziona da adattatore per le cartridge giapponesi.
- Completa. Nullaltro da acquistare.

NEXT COMPUTER È ANCHE:

Power Computing Italy - Ostia Lido (ROMA) - Via delle Baleari, 90

RIVENDITORI AUTORIZZATI NEXT COMPUTER:

BIT SHOP COMPUTER - PADOVA
COMPUTER GAMES SOFT HOUSE - Cascine di Carivoli (TO) -
ECR - GENOVA
NEXT COMPUTER 2 - FIRENZE SIGNA
TECNI - BERGAMO

SEGA MEGADRIVE

PAL con cavi e Joistick L. 270.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Aereo Blaster	L. 102.000
Afterburner	L. 109.000
Alex Kidd	L. 73.000
Alien Storm	L. 63.000
Alienators	L. 88.000
Altered Beast	L. 45.000
Arcus Odysee	L. 95.000
Arroflane	L. 40.000
Arrow Flash	L. 41.000
Atomic Robokid	L. 40.000
Axis	L. 45.000
Bare Knuckle	L. 87.000
Basket Ball	L. 80.000
Batman	L. 115.000
Battle Golfer	L. 45.000
Battle Ship Gamola	L. 120.000
Beast Warrior	L. 135.000
Block Out	L. 91.000
Bonanza Brothers	L. 54.000
Burning Fores	L. 41.000
Centurion	L. 87.000
Commando II	L. 113.000
Crack Down	L. 60.000
Dai Sempu (Shotting)	L. 33.000
Daimkaimura	L. 69.000
Dangerous Seed	L. 60.000
Darius II	L. 68.000
Darwin 4081	L. 36.000
Devil Crush	L. 101.000
Dick Tracy	L. 52.000
Dino Land	L. 84.000
Dj Boy	L. 33.000
Dynamite Duke	L. 62.000
Elemental Master	L. 82.000
Eswat	L. 35.000
F 1 Circus	L. 126.000
F 1 Grand Prix	L. 113.000
Fantasia	L. 81.000
Fastest line	L. 94.000
Fighting Masters	L. 87.000
Final Blow	L. 120.000
Fire King	L. 108.000
Fire Mustang	L. 90.000
Fliky	L. 102.000
Forgotten World	L. 68.000
Gaiares	L. 70.000
Gain Ground	L. 36.000
Ghost Ghouls	L. 94.000
Ghostbusters	L. 40.000
Ghouls' Mohost	L. 94.000
Golden Axe	L. 80.000
Golden Axe II	L. 102.000
Granada	L. 40.000
Gynoug	L. 68.000
Hard Driving	L. 80.000
Hardball	L. 139.000
Hardneill	L. 139.000
Heavy Unit	L. 54.000
Hell Fire	L. 50.000
Hurricane	L. 50.000
Incondor	L. 45.000
Ishido	L. 140.000
Jewel Master	L. 50.000
James Polls	L. 91.000
Joe Montana Football	L. 52.000
Junction	L. 70.000
Kageki	L. 58.000
Klax	L. 36.000
Ko-Go Kid	L. 82.000
Ken North	L. 75.000
King Bounty	L. 80.000
Klax	L. 80.000
Koiaku 2	L. 80.000
Legend of Raiden	L. 90.000
Leynos	L. 38.000
Magical Hat	L. 115.000
Marvel Land	L. 80.000
Mega Panel	L. 63.000
Mega Tracks	L. 69.000
Mickey Mouse	L. 63.000
Midnight Resistance	L. 117.000
Monster Lare	L. 43.000
Monster Hunter Yoko	L. 68.000
Moon Walker	L. 45.000
Out Run	L. 52.000
Phantastic Star	L. 160.000
Phelios	L. 46.000
Populos	L. 57.000
Quackshot	L. 81.000
Rambo I	L. 85.000
Rambo II	L. 85.000
Rambo III	L. 85.000
Rastan Saga II	L. 58.000
Rolling Tunder II	L. 122.000
Runark	L. 80.000
Shadow Dancer	L. 42.000
Sonic The Hedgehog	L. 80.000
Spider Man	L. 60.000
Star Cruder	L. 91.000
Strider Hiryu	L. 58.000
Super Hair Wolf	L. 62.000
Super Hang Hon	L. 58.000
Super League	L. 57.000
Super Master Golf	L. 63.000
Super Monaco GP	L. 72.000
Super Shinobi	L. 80.000
Super Wolley Ball	L. 68.000
Sword Of Sodan	L. 50.000
Super Thunder Blade	L. 58.000
Star Cruiser	L. 91.000
Strider	L. 66.000
Thunder Fox (NTSC)	L. 142.000
Under Line	L. 116.000
Vertour	L. 62.000
Verytex	L. 62.000
Volfield	L. 30.000
Wordner Forest	L. 54.000
Whip Rush	L. 38.000
Wonders III	L. 53.000
World Cup Soccer	L. 88.000
X. D. R.	L. 33.000
Zero Wings	L. 137.000
Zoom	L. 26.000

NEO GEO

L. 879.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Aso	L. 190.000
Aso II	L. 200.000
Baseball Stars Pro	L. 190.000
Blues Jornuey	L. 190.000
Bowling	L. 190.000
Boxing	L. 190.000
Burning Fight	L. 190.000
Cross Sword	L. 190.000
Cyber Lip	L. 190.000
Eight Men	L. 190.000
Ghost Pilot	L. 200.000
King of Monster	L. 200.000
Joy Joy Kid	L. 190.000
League Bowling	L. 190.000
Majong	L. 190.000
Magician Lord	L. 170.000
Mapution Nation Action	L. 190.000
Nam 1975	L. 150.000
Ninja Cobat	L. 190.000
Riding Hero	L. 180.000
Robo Army	L. 190.000
Sengoku Battle	L. 200.000
Soccer Prawl	L. 190.000
The Super Spy	L. 190.000
Top Player Golf	L. 200.000

TUTTI I POSSESSORI DI AMIGA E PC, POTRANNO TROVARE,
COME ALLEGATO OMAGGIO, NEI NUMERI DI MARZO E APRILE, DELLE RIVISTE:
KAPPA, ENIGMA E COMMODORE GAZETTE
IL CATALOGO GENERALE NEXT COMPUTER
COMPOSTO DA 52 PAGINE CON DESCRIZIONI DETTAGLIATE DEI PRODOTTI E FOTO RELATIVE

PC ENGINE GT

L. 620.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Bubble Gum Crash	L. 130.000
Batman	L. 99.000
Dragon Egg	L. 109.000
Dragon Lair CD	L. 118.000
F1 Circus	L. 90.000
Final Soider	L. 72.000
Hattlis	L. 72.000
Hit the Ice	L. 115.000
Magical Chase	L. 130.000
Mahjong Banira CD	L. 120.000
Methopotamia	L. 120.000
Might & Magic	L. 120.000
Motoroader	L. 52.000
Neutopia II	L. 120.000
Packland	L. 52.000
Pc Kid 2	L. 82.000
Popolous	L. 105.000
Prince of Persia CD	L. 132.000
Pro Wrestling	L. 132.000
Power Eleven	L. 62.000
Quiz Avenue 2 CD	L. 120.000
R-Type I	L. 72.000
Raiden	L. 132.000
Space Harrier	L. 52.000
Spiral Wave	L. 120.000
Tenshi No uta CD	L. 132.000
World Circuit	L. 92.000
Worl Jockey	L. 110.000
Zero Wings CD	L. 130.000

ATARI LINX PLUS

L. 199.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

JR 2600

Serie Argento

Basket ball	L. 59.000
Space Invaders	L. 59.000
Centipede	L. 59.000
Real Sports Box	L. 59.000
Solaris	L. 59.000
Super Baseball	L. 59.000

Serie Oro

Dodgem	L. 69.000
Miss Pac Man	L. 69.000
Dig Dug	L. 69.000
Mario Bros	L. 69.000
Crystal Castle	L. 69.000
Millepede	L. 69.000
Stargate	L. 69.000
Pacman jR	L. 69.000
Dark Chambers	L. 69.000
Super Football	L. 69.000
Double Dunk	L. 69.000
Secret Quest	L. 69.000
Motorodeo	L. 69.000
Xenophobe	L. 69.000
Ikari Warriors	L. 69.000
BMX	L. 69.000

TUTTI I PREZZI DEL CATALOGO SONO IVA COMPRESA

VGS 7800

Serie Argento

Food Fight	L. 59.000
Galaca	L. 59.000
Joust	L. 59.000
Ms. Pacman	L. 59.000
Super Huey	L. 59.000
Mario Bros	L. 59.000

Serie Oro

P. Position II	L. 69.000
Desert Falcon	L. 69.000
Balldlazer	L. 69.000
Karateka	L. 69.000
Hat Trik	L. 69.000
Crack'ed	L. 69.000
Dark Chambers	L. 69.000
Commando	L. 69.000
Ace of aces	L. 69.000
Fight Night	L. 69.000
Motorpsycho	L. 69.000
Xenophobe	L. 69.000
Ikari Warriors	L. 69.000
Mat Mania	L. 69.000
Planet Smashers	L. 69.000
Ninja Golf	L. 69.000
Basket brawl	L. 69.000

Serie Platino

Imposs. Miss.	L. 79.000
Tower Toppler	L. 79.000
Jinks	L. 79.000

XES 4001

Serie Argento

Cavern of Mars	L. 59.000
Eastern Front	L. 59.000
Joust	L. 59.000
Millepede	L. 59.000
Moon Patrol	L. 59.000
Final Legacy	L. 59.000
Blue Max	L. 59.000
Archon	L. 59.000
Crystal Castle	L. 59.000

Serie Oro

Miss Pacman	L. 69.000
Rescure on F.	L. 69.000
BullBlazer	L. 69.000
Lode Run	L. 69.000
Midnight Magic	L. 69.000
Hard Ball	L. 69.000
Barnyard Blaster	L. 69.000
Crossbow	L. 69.000
Desert Falcon	L. 69.000
Gato	L. 69.000
One on One	L. 69.000
Crime Buster	L. 69.000

LINX

Serie Oro

Blue Lightning	L. 69.000
Gate of Zendocon	L. 69.000
Gauntlet	L. 69.000
Chip's Challenge	L. 69.000
Slime World	L. 69.000

Serie Platino

Klax	L. 79.000
Ninja Gaiden	L. 79.000
Hard Drivin'	L. 79.000
Turbo Sub	L. 79.000
Scrapyard Dog	L. 79.000
Checkred Flag	L. 79.000
Ms. Pac Man	L. 79.000
Stun Runner	L. 79.000
Viking Child	L. 79.000
Ishido	L. 79.000
Bill and Ted	L. 79.000
Robotron	L. 69.000

Serie Speciale

California Games	L. 79.000

SUPERFAMICON

Con cavo Scart e 2 Paddle L. 470.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Actraisers	L. 120.000
Area 88	L. 153.000
Augusta Golf	L. 151.000
Baseball	L. 151.000
Battle Dodge Ball	L. 143.000
Big Run	L. 91.000
Castelvia IV	L. 180.000
Darius	L. 140.000
Darius Twin	L. 100.000
Dodgeball	L. 170.000
Duageon Masters	L. 170.000
Final Fight	L. 130.000
F-Zero	L. 95.000
Gainground	L. 72.000
Gamba League Baseball	L. 132.000
Ghoust Goulds	L. 169.000
Goemon	L. 133.000
Gradius III	L. 127.000
Gundam '91	L. 122.000
Hansei Daibouken	L. 122.000
Hole in One	L. 155.000
Hyper Zone	L. 160.000
Jerry Boy	L. 170.000
Little Ninja	L. 160.000
Mario Lapp	L. 160.000
Pilot Wings	L. 130.000
Populus	L. 82.000
Pro Baseball	L. 82.000
Pro Shock	L. 160.000
Pro Soccer	L. 160.000
Raiden Dentetsu	L. 144.000
SD Great Battle	L. 123.000
SD Gundam	L. 109.000
Sim City	L. 108.000
Super Chinese World	L. 108.000
Super E.O.F.	L. 175.000
Super Gould & Ghoust	L. 140.000
Super Formation Soccer	L. 159.000
Super Mario World	L. 130.000
Super R-Type	L. 160.000
Super Stadium	L. 120.000
Super Tennis	L. 150.000
Thunder Spirit	L. 150.000
Ultraman	L. 108.000
Y's 33	L. 122.000
Y's III	L. 122.000
Wrestle War	L. 108.000

CERCASI RIVENDITORI PER ZONE LIBERE

GAME BOY

Game Boy Portatile L. 175.000
con Tetris e cavo per 2 giocatori

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Aero Star	L. 70.000
Afterburner	L. 60.000
Alleway	L. 55.000
Asmik World 2	L. 38.000
Astro Rabby	L. 38.000
Batman	L. 53.200
Battle Ping-Pong	L. 60.000
Blobee	L. 39.000
Blondie	L. 58.000
Bomber Boy	L. 55.000
Bouler Dash	L. 72.000
Boxxie	L. 70.000
Bubble Bobble	L. 70.000
Cave Noir	L. 37.000
Chase H.Q.	L. 45.600
Daruman Busters	L. 47.500
DMG - Ara Astro Rabby	L. 32.000
DMG - RDJ	L. 40.000
DMG - WHA World Ice Hockey	L. 51.000
DMG - HQJ Chase H.Q.	L. 40.000
DMG - TPJ Ponkotsu Tank	L. 51.000
DMG - NCJ Nekketsu Soccer	L. 40.000
DMG - TKJ Tenshin Kaisen	L. 32.000
DMG - GAJ Garms	L. 36.000
DMA - VGA Vattle Giuce	L. 43.000
DMG - PVJ Parodius	L. 43.000
DMG - PDA Pipe Dream	L. 40.000
Double Dragon	L. 90.000
Doraemon	L. 50.000
Dr. Mario	L. 40.000
Dracula II	L. 40.000
F1 Spirit	L. 60.000
F1 Race	L. 50.000
Fastest Lap	L. 37.000
Garms	L. 37.000
Gauntelet	L. 78.000
Ghostbusters 2	L. 78.000
Godzilla	L. 54.000
Golf JP	L. 45.000
International Karate	L. 65.000
Ishido	L. 36.000
Jungle Wars	L. 46.000
Klax	L. 64.000
Kunio-Kun	L. 52.000
Lucky Monkey	L. 37.000
Lock'n Chase	L. 50.000
Magnifier	L. 26.000
Motodrosm Maniacal JP	L. 42.000
Musashi Road	L. 37.000
Nekketsu Soccer	L. 37.000
Nemesis	L. 50.000
Nemesis II	L. 55.000
Operation Gundam	L. 33.000
Pacman	L. 65.000
Paradius	L. 46.000
Penguin	L. 40.000
Pipe Dream	L. 40.000
Pitman	L. 40.000
Ponkotsu Tank	L. 40.000
Power Mission	L. 42.000
Pro-Wrestling	L. 48.000
Puzzle Boy 2	L. 40.000
Puzznic	L. 40.000
Qix	L. 31.000
Quarth	L. 50.000
Racing Damashi	L. 38.000
Robocop	L. 68.000
Rockman World II	L. 40.000
R-Typer	L. 70.000
Saga I	L. 52.000
Saga II	L. 50.000
Sagaia	L. 50.000
Sanrio carnival	L. 44.000
Seiken Densetsu	L. 80.000
Smart Boy	L. 25.000
Snow Bros	L. 25.000
Snooker	L. 25.000
Soccer	L. 38.000
Super Mario World	L. 40.000
Super Robot	L. 37.000
Tenshin Kaisen	L. 37.000
Tetris	L. 35.000
T.M.N.T. 2	L. 35.000
Twin Bee	L. 44.000
Vattle Giuce	L. 42.000
World Bowling	L. 42.000
World Ice Hockey	L. 42.000

È DISPONIBILE
LA NUOVA VERSIONE DEL
CD ROM
PER
SEGA MEGADRIVE
AL PREZZO DI
L. 750.000

SEGA GAME GEAR

A colori portatile L. 270.000
GG Battery Pack L. 79.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Aleste	L. 58.000
Alex Kidd	L. 58.000
Ax Battler	L. 58.000
Bare Knuckle	L. 83.000
Baseball	L. 39.000
Battery Pack	L. 100.000
Berlin Wall	L. 100.000
Bhi Kin	L. 74.000
Columns	L. 45.000
Dragon Crystal	L. 55.000
Fantasy Lov	L. 48.000
Fantasy Zone	L. 39.000
Galaga	L. 84.000
Gear Stadium	L. 55.000
GG Shinobi	L. 69.000
Golby	L. 50.000
G - Loc	L. 36.000
Harley Wars	L. 50.000
Head Buster	L. 50.000
Kinetic Connection	L. 50.000
Magical Guy	L. 40.000
Mappy Land	L. 50.000
Mickey Mouse	L. 50.000
Monaco GP	L. 50.000
Netzteil	L. 54.000
Ninja Gaiden	L. 54.000
Out Run	L. 60.000
Pengo	L. 65.000
Pro Baseball	L. 76.000
Psychic World	L. 50.000
Putt & Putter	L. 50.000
Rastan Saga	L. 50.000
Ryukyu	L. 90.000
Shadow Dancer	L. 42.000
Shi Kin Jo	L. 74.000
Shinobi	L. 74.000
Skweek	L. 74.000
Super Hang On	L. 58.000
Super Golf	L. 39.000
Super Shinobi	L. 74.000
Wagan Land	L. 115.000
Wonder Boy	L. 59.000
Woody Pop	L. 59.000
Zan Gear	L. 59.000
Actraisers	L. 69.000
Augusta Golf	L. 151.000
Battle Dodge Ball	L. 143.000
Big Run	L. 95.000
Darius Twin	L. 126.000
Final Fight	L. 137.000
F - Zero	L. 95.000
Gamba League Baseball	L. 132.000
Goemon	L. 133.000
Gradius III	L. 122.000
Gundam '91	L. 130.000
Hole in One	L. 135.000
Gerry Boy	L. 133.000
Pilot Wings	L. 130.000
Populous	L. 111.000
SD Great Battle	L. 130.000
Sim City	L. 130.000
Super Mario World	L. 137.000
Super R - Type	L. 126.000
Super Stadium	L. 122.000
Super Tennis	L. 126.000
YS III (Japanese)	L. 137.000

PRINCIPALI CASE DISTRIBUITE DA
NEXT COMPUTER:

GOLDEN IMAGE - DATEL ELECTRONICS
POWER COMPUTING - ICD
SUPRA CORPORATION - NEW TEK
SDL - GVP
ADVANCED COMPUTER TECNOLOGY
FOCUS LINE

I TORNEI

Ognuno dei quattro tornei presenti nel gioco ha delle caratteristiche proprie e diversi tipi di ostacoli.

ST ANDREWS: È il più facile dei quattro percorsi, ideale per far pratica. Le buche sono caratterizzate da alcuni bunker e ostacoli d'acqua posti, solitamente ai bordi del percorso principale.

DORAL: Ogni buca di questo percorso è circondata da numerosissime palme mentre il green è solitamente protetto da bunker e da qualche laghetto. Qui la precisione è fondamentale.

CYPRESS CREEK: Non ci sono grosse difficoltà in questo percorso se si escludono gli alberi e il fatto che le buche sono leggermente tortuose.

GAUNTLET: Questo percorso è una pura invenzione dei programmatori, qui sono presenti in quantità industriale tutti gli ostacoli degli altri tre tornei. Per ottenere un buon punteggio dovrete veramente impegnarvi a fondo.

Raves

1 wood | 3 wood | 5 wood | 1 iron | 2 iron | 3 iron | 4 iron | 5 iron | 6 iron | 7 iron | 8 iron | 9 iron | pwedge | putter

+CORTI: 11 26 36 50 55 67 70 88 100 110 128 135 150

+LUNGHI: 83 117 138 153 168 181 189 202 210 220 224 235 271

INDOVINA COSA HA DETTO

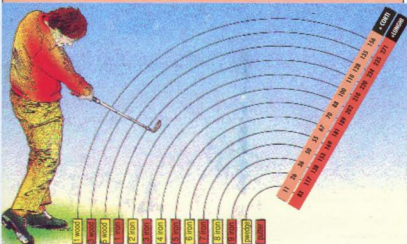
Il sonoro di *Leaderboard* non è proprio il massimo, se poi malauguratamente finite in un bunker o in un lago sentirete due frasi digitalizzate. Orbene sono 3 settimane che gioco ma non sono ancora riuscito a capire che cosa dicono quindi abbiamo deciso di indire un concorso. Il primo che riuscirà a fornirci il testo di codeste frasi vincerà una cassetta con le migliori battute di Random (sì vabbé, ma allora è una punizione! NdR).

(Sotto) Palo! La pallina è schizzata in una direzione Random e ha fracassato una vetrata...

PROVE game power

90%

COMMENTO & VOTO

World Class L.B. è senz'altro la miglior simulazione golfistica disponibile per il Master System. La US Gold ha infatti riprodotto in maniera perfetta tutti gli aspetti che avevano reso popolare questo gioco sul C64. La grafica è buona, lo swing dell'omino è fluidissimo, mentre il sonoro è un po' ridicolo. Sfido chiunque a trovare rumori anche lontanamente simili in un campo da golf. Per fortuna la giocabilità è perfetta, si possono effettuare colpi speciali e ci sono ben 4 percorsi ognuno con caratteristiche diverse. Peccato per la mancanza di un torneo, che colleghi i 4 percorsi con più partecipanti umani: avrebbe reso il gioco ancora più coinvolgente. In conclusione un ottimo gioco che consiglio a tutti gli appassionati di sport, gli altri dovrebbero provarlo (sì, e come? NdR), potrebbero scoprire in loro "un grande prato verde... dove corrono i ragazzi!"

SCHEDA TECNICA

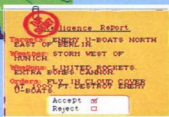
Titolo	World Class LeaderBoard
Casa	US.Gold
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1/4
Continua?	NO
Livelli di Difficoltà	4

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

ACE of ACES

MASTER SYSTEM MS

Siamo nel bel mezzo della seconda guerra mondiale. La terra è ancora sotto la minaccia della supremazia tedesca. Gli alleati devono ancora vedersela con le bombe volanti e le terribili V2, missili terra-terra usati per il bombardamento delle città a lunga distanza. In Europa la situazione sta peggiorando e solo un'azione decisiva da parte di un solo aereo di tipo Mosquito può ribaltare le carte in tavola.
Il generale aveva appena finito il suo discorso quando cominciò ad avvicinarsi verso di voi con un'aria alquanto fetente. Immediatamente avete smesso di battere le mani e un dubbio terribile si sta facendo largo tra i vostri pensieri. Chi sarebbe stato così fesso da condurre quella missione? A questo punto il generale vi disse: "Sapevate quanto è rischioso, ma voi avete accettato la missione lo stesso, senza curarvi del pericolo. Questi sono i piloti che preferisco."
All'inizio stavate per mandarlo a quel paese, ma non potevate rifiutare, ormai la frittata era fatta, e tra la fucilazione e una missione suicida avete optato per la seconda scelta, almeno potevate godere di un po' di gloria e della speranza di tornare a casa.
Questo è quello che riguarda la storia di *Ace of Aces*, uno dei pochi (forse l'unico) simulatori di volo per MS. Lo schema di gioco è un po' come quello di *G-Loc*, tenendo conto, però, che oltre a evitare i colpi dei nemici occorre tenere d'occhio il livello del carburante, l'altimetro, i motori e il loro corretto funzionamento, e così via. Poi bisogna cercare di non schiantarsi durante l'atterraggio, di non andare a sbattere contro le montagne, di non distruggere gli aerei alleati... forse era meglio la fucilazione.

(sx) Lo schermo per scegliere una delle quattro missioni

Prima di ogni missione un rapporto dei servizi segreti vi segnala gli obiettivi e i pericoli.

ALTRO CHE TOP GUN

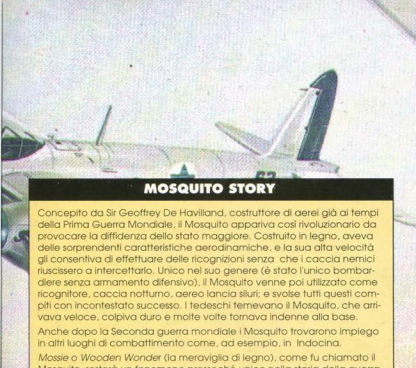
Sono quattro le missioni che potete affrontare durante il gioco. Una più pericolosa e rischiosa dell'altra. Solo la vostra abilità di pilota potrà salvarvi da una fine certa.

MISSIONE 1 - Diverse bombe volanti V1 sono state localizzate sulla rotta per Parigi. Il vostro compito è di distruggerle cercando anche di non farvi intercettare dai caccia tedeschi che stanno pattugliando la zona.

MISSIONE 2 - Un gruppo di bombardieri stanno raggiungendo Parigi da Est. Bisogna distruggere tutti i caccia e quindi abbattere quei bombardieri.

MISSIONE 3 - Un treno carico di munizioni si sta dirigendo verso Berlino, passando da Monaco di Baviera. Distruggete il treno e tornate alla base, ma fate attenzione ai soliti caccia.

MISSIONE 4 - Dei sommergibili stanno creando dei problemi ai trasporti navali. Dovete eliminarli il più velocemente possibile, poiché possono intercettarvi molto velocemente.

ACE of ACES

MOSQUITO STORY

Concepito da Sir Geoffrey De Havilland, costruttore di aerei già ai tempi della Prima Guerra Mondiale, il Mosquito appariva così rivoluzionario da provocare la diffidenza dello stato maggiore. Costruito in legno, aveva delle sorprendenti caratteristiche aerodinamiche, e la sua alta velocità gli consentiva di effettuare delle ricognizioni senza che i caccia nemici riuscissero a intercettarlo. Unico nel suo genere (è stato l'unico bombardiere senza armamento difensivo), il Mosquito venne poi utilizzato come ricognitore, caccia notturno, aereo lancia siluri; e svolse tutti questi compiti con incontestato successo. I tedeschi temevano il Mosquito, che arrivava veloce, colpiva duro e molte volte tornava indenne alla base.

Anche dopo la Seconda guerra mondiale i Mosquito trovarono impiego in altri luoghi di combattimento come, ad esempio, in Indocina.

Mossie o *Wooden Wonder* (la meraviglia di legno), come fu chiamato il Mosquito, resterà un fenomeno pressoché unico nella storia della guerra aerea.

70%

COMMENTO & VOTO

Ace of Aces **poteva essere un'acquisto interessante per chi ha un Master System e per chi non è pratico di simulazioni, ma purtroppo non rende quell'atmosfera che si prova quando ci si deve preoccupare, oltre a distruggere i nemici, a centomila altre cose come, stare attenti a un motore in fiamme, a non danneggiare la carlinga dell'aereo, ecc. Come se tutto questo non bastasse la grafica è un po confusionaria. Ogni tanto risulta difficile capire cosa stia veramente accadendo sullo schermo. Cosa devo dire, se vi piacciono le simulazioni, allora** ***Ace of Aces*** **potrebbe divertirvi, altrimenti dubito che vi possa piacere.**

Bio Massa

SCHEDA TECNICA

Titolo	Ace of Ace
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	NO
Livelli di Difficoltà	4

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO

Consoles & Games Mania

V.le Rimembranze,26/C-21024 Biandronno VA
Tel.0332.767270 Fax.0332.767244
Per ordinare in automatico via modem:0332.767277-706469

CONSOLES:

CD MEGADRIVE -New-	PC-ENGINE LT -New-	PC-ENGINE SUPERGRAFX
SUPER FAMICOM	PC-ENGINE GT	CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE
MEGADRIVE GIAPP.SCART	PC-ENGINE COREGRAFX II	NEO GEO HOME VERSION
GAME BOY SYSTEM	SEGA GAME GEAR	

GIOCHI: arrivi settimanali per tutte le console

SUPER FAMICOM Lit. 129/169.000	**PC-ENGINE** Lit. 62/130.000	**MEGADRIVE** Lit. 69/129.000	
Castelvania IV	Dragon Egg!	Nostalgia 1907 (CD)	Beast Warrior
Dimension Force	Lady Fantom (CD)	Heavy Nova (CD)	Davil Crashe
Final Fantasy IV	F1 Circus 91	Joe Montana II	El Viento
Fire Pro-Wrestling	Fire Pro Wrestling 2	Mario Lemieux Hockey	Bare Knuckle
Axelay	Gradius	California Games	Rolling Thunder 2
Super Formation Soccer	Salamander	F1 Grand Prix	Mercs
Pilot Swing	Raiden Densetsu (CD)	Heavy Nova	Out Run
Hyper Zone	R-Type (CD)	Bad Omen	Saint Sword
Jerry Boy	Hit the Hice	Donald Duck Quack Shot	Sonic
Joe & Mac	Mesopotamia	Golden Axe II	Double Dragon
Lagoon	Magical Chase	F22 Interceptor	Galaxy Force II
Legend of Zelda	Fighting Run	Master of Weapon	YS III
Magic Sword	Power League IV	Shining in the darkness	**GAME BOY**
Raiden Trad	Prince of Persia (CD)	ToeJam & Earl	The Simpson
Street Fighter II	Randa 2 (CD)	The Immortal	GhostBusters
Super E.D.F.	Lord of Wars (CD)	Runark	Tecno Bowl
Super Ghoul's n Ghost	Time Cruise	Shadow of the beast	Spiderman
Super Tennis	Zero Wing (CD)	Alien Storm	Super Mario Land
Thunder Spirit	Raiden	Block Out	Batman

GAME GEAR Lit. 45/65.000			
Sonic	Solitaire Poker	The Chessmaster	Super Golf
Ninja Gaiden	The Lucky Dime	Galaga 91	Mickey Mouse
Out Run	Fantasy Zone Gear	Axe Battler	Golden Axe

			NEO GEO Lit. 280/419.000
Crossed Sword	Magician Lord	Top Player Golf	2020 Super Baseball
Qualsiasi titolo disponibile su prenotazione			

OFFERTE SPECIALI:

ACTION REPLAY per Megadrive £.139.000 **CONVERTITORE Euro/J £.25.000**
Floppy-Disk 3,5"DSDD £.790-3,5DSHD £.1390
****Per ogni tappetino Db_Line per mouse...MOUSE IN OMAGGIO!!!****
GIOCHI AMIGA e PC da £. 5.000
Scheda Voce BigMouth per PC + software

PC 386SX 25Mh -Floppy Disk 1.44Mb-Disco Fisso 40Mb-Monitor Vga colore Tastiera italiana avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali-Modem 2400V42Bis Mnp5 Esterno-Mouse-Joystick-4 Giochi-Garanzia 1 anno. £.2.650.000+iva

Ad ogni telefonata listino in omaggio.
Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per listino prezzi,altri titoli,offerte promozionali sconti quantità,prenotazione prossimi arrivi.
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario Carta di Credito-Contrassegno.

PRO WRESTLING

MS MASTER SYSTEM

Forse non tutti sanno che in America la lotta libera, ovvero il wrestling è uno degli sport più seguiti (Hulk Hogan fino a qualche tempo fa, e forse ancora adesso, era lo sportivo più conosciuto negli USA), sia perché in America sono tutti degli esaltati e appena vedono un po' di violenza vanno in brodo di giuggiole, sia perché il wrestling è effettivamente uno sport appassionante, anche se chi lo pratica non può essere altro che un pazzo, o un sadomasochista. Tuttavia potrebbe rivelarsi un'attività abbastanza interessante da praticare. Purtroppo però c'è un piccolo problema: bisogna avere un fisico (e bisogna proprio dirlo) da Hulk Hogan, altrimenti si rischia di prendere un sacco di botte. E allora che si fa? Questa domanda se la deve essere posta anche la Sega, che così ha pensato di realizzare il primo gioco di catch per il Master System, ovvero *Pro Wrestling*.

Nei panni di una delle quattro coppie disponibili, il giocatore dovrà combattere contro una delle tre rimaste in un incontro di 10 o 20 match, nei quali dovranno essere impiegate nel modo migliore tutte le tecniche di lotta messe a disposizione allo scopo di aggiudicarsi la vittoria. Non sarà facile però, poiché anche gli avversari possono impiegare contro di voi tutto il loro repertorio di mosse più o meno speciali, e faranno di tutto pur di sbattervi al tappeto e potervi "schienare".

Se arrivati a questo punto della recensione vi è venuta voglia di andare in negozio per comprare *Pro Wrestling*, beh, pensateci bene, il gioco non è proprio il massimo della vita...

Ayeah! Ecco una mossa da manuale!

I lottatori stanno per entrare sul ring, la folla è gia in delirio! Non vede l'ora di gustarsi un po' di sana violenza!

(Dx) Gran bel pugno Boy!

(Sotto) Una mossa tipica dei Dragon Flight: l'altalena.

WRESLTEMANIA

Ogni personaggio dispone di una particolare tecnica di combattimento, che se applicata nel momento giusto vi permetterà di fare un... cubo così all'avversario.

Muscle Soldier: Abbastanza forti e feroci, hanno il viso pitturato come i Demolition. La loro tecnica si basa sul colpire l'avversario a terra con dei potenti colpi effettuati con il gomito o il ginocchio.

Dragonfly: Di origine giapponese, fanno spesso ricorso alle arti marziali e specialmente ai colpi di Karate. Entrambi si divertono a torturare l'avversario facendolo girare come su un'altalena o tirandogli le gambe.

Green Mask: Misteriosi quanto letali hanno il volto coperto da una maschera. Entrambi fanno spesso uso del proprio corpo come arma, sferrando delle micidiali mosse volanti ai danni del malcapitato avversario.

Elder Crusher: Poco efficaci nel combattimento a distanza, sono comunque abbastanza potenti e le loro mosse succhiano parecchia energia all'avversario. Dotati inoltre di una notevole capacità di recupero, la loro tecnica si basa sullo schiacciare l'avversario facendolo cadere sulla schiena o sulla testa, la famosa mossa "spaccacervello".

43%

COMMENTO & VOTO

Maccheroba!!!. Tanto per cominciare *Pro Wrestling* ha una grafica decisamente scadente con degli sprite deformi, mal disegnati e decisamente goffi. Non parliamo poi del sonoro, all'inizio facevo fatica a capire se quello che sentivo erano dei colpi o solo degli sputi. Più tardi capii che erano solo sputi, i MIEI sputi che tiravo contro la console (che fra parentesi è di Nippo). Ma dove sono finite tutte quelle innovazioni tecniche e quella qualità grafica che si è vista in *Castle of Illusion*?

Bio Massa

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pro Wrestling
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	2
Continua?	NO
Livelli di Difficoltà	1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

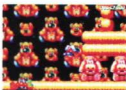
Per muovere il lottatore.

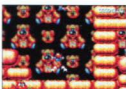
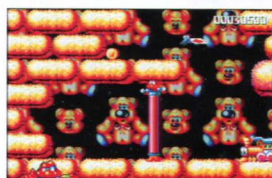
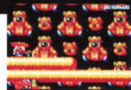
Per tirare un pugno e mettere alle corde l'avversario.

Per tirare un calcio e "schienare" un avversario.

ROBOCOD

MEGADRIVE MD

Dopo ricerche tanto faticose quanto prolifiche, siamo riusciti a ricostruire la VERA identità e la vera storia di James Pond.
Il primo colpo di scena: Pond fin da piccolo ha manifestato evidenti manie di persecuzione associate a innumerevoli complessi di inferiorità, tanto da render necessario l'intervento di uno psicanalista. Il problema consisteva nel fatto che James non riusciva a essere socievole perché riteneva di soffrire di una rarissima malattia, la cosiddetta "Fetor Pedis", ovvero una forma di tanfo cronico delle sue estremità inferiori. Egli era tanto convinto di patire questo male da trascurare completamente l'oggetto della sua disperazione, ovvero i piedi, che secondo lui eran cagione di tutti i suoi guai. Così facendo il fetore sopraggiunse realmente, tanto che lo psicanalista, con la molletta sul naso sentenziò: "Signor Podd, pesso che debba addare per un certo tempo al bare: l'ibbersione proluggata dei suoi piedi le sarà di giovametto".
È cosi' spiegata la prima avventura di James, col nostro eroe (indossante un costume a forma di pesce) in costante immersione subacquea.
Ma come si spiega questo seguito? È ovvio: nel corso della prima avventura Babbo Natale (che era in vacanza) notò quel malato di mente vestito di arancione che tutto il giorno stava in acqua, e capì che era l'uomo che faceva per lui. Dopo essersi informato andò dallo strizzacervelli e tramite una forte tangente lo convinse a mandare James al Polo Nord, con la scusa di recuperare un unguento per piedi, in realtà per liberare la fabbrica di giocattoli dal Doctor Maybe e dai suoi seguaci. Colto all'improvviso dal telegramma del suo medico, James si dimenticò di levarsi il costume e indossò il primo indumento per ripararsi dal freddo polare e in seguito per partire verso il polo. L'indumento era una pesantissima corazza metallica, che pur impacciando non poco permette al nostro eroe di allungarsi a piacimento. Come unica arma a disposizione James avrà i suoi maleodoranti piedi, che risulteranno ai nemici il più delle volte fatali... Ho detto il più delle volte...

(a destra) Robocod si può allungare, non per cambiare le gomme ma per arrivare a piattaforme altrimenti irrangiungibili.

(sotto) Quelle stelle erano un nemico.

Sui tetti ci sono tanti bonus...

BONUS

Ti prego, dammi un'altra martellata sulla testa, voglio ancora vedere le stelle che così guadagno una batteria extra per l'armatura

Utilissima per affrontare la folla che ti spappola sulla metropolitana, vi renderà temporaneamente invulnerabili e coperti di stelle... Ooooh, le stelle...

Indistruttibili, resistenti al calore, alle intemperie e a Zia Marisa che vi ha scambiati per un pollo da fare arrosto...

Avete presente i paracadutisti? Si'? Beh, allora non è necessario che vi spieghi la funzione di 'isto bonus

La classica, ripetitiva, monotona, nauseabonda e utilissima vita in più.

AUTO & C.

Nella fabbrica di giocattoli Pond può trovare diversi mezzi (e diversi interi... Ah! Ah!) (Ragazzi è ora di basta! NdR) di trasporto. Esaminiamoli attentamente:

AEREO - Teic mai breav aueeeii... Sono i migliori fra i migliori. Potete volare (ovvio) e uccidere i nemici

AUTO - Favorisca la patente, prego... Come non l'ha? Non mi interessa se è in missione speciale, lei ha oltrepassato i limiti di velocità ma con quelle sospensioni potete saltare e investire i pedoni.

VASCA - QUESTO è il mezzo di trasporto degli anni 2000, affidabile, sicuro, veloce, non inquinante e soprattuto IGENICO! La scienza ha fatto passi da gigante... Con questo nuovo trasporto potete volare dove volete.

500 GIALLO LIMONE - La macchina di Zia Marisa, riconoscibile dalla folle velocità con cui si sposta per andare a far la spesa e dalla sterminata mole di cadaveri che lascia dietro a sé.

Robocod può anche accorciarsi ed evitare nemici e proiettili.

Quel'orsacchiotto dall'espressione un po' così è un guardiano di fine livello.

92%

COMMENTO & VOTO

Bono

Bello, Robocod è proprio bello. Non sarà il massimo in difficoltà, ma è veramente un gioco da prendere in considerazione: il controllo del personaggio è perfetto e vi sentirete subito a vostro agio, la grafica è ottima per il tipo di gioco, il sonoro (checché ne dica Mercùrio) pure e la varietà non manca di certo. Aggiungete i livelli bonus nascosti e potrete divertirvi con uno dei giochi più belli per MD. I difetti? Solo uno: un pelino facilotto, ma per il resto è eccellente.

POWER GAME

SCHEDA TECNICA

Titolo	Robocod
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Yes
Livelli di Difficoltà	1

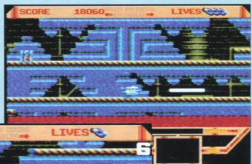
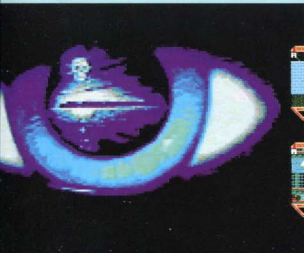
PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

FATAL REWIND

Salve abitanti dello spazio e ben venuti ad un'altra fantastica puntata del più grande astro-programma di tutto l'universo FATAL REWIND, trasmesso in esclusiva per voi dalla K.G.S. Anche questa sera abbiamo deciso di dare l'opportunità ad un pericoloso criminale spaziale di pagare il suo debito con la giustizia. Ecco a voi l'uomo che giocherà per il nostro divertimento nel tentativo di vincere il primo, ambitissimo premio: la sua vita. Su, facciamo un caloroso applauso ad Eric Icarus. Bene Eric visto che questa è la prima volta che vai in astro-visione vuoi dire qualcosa ai nostri telespettatori? No? Oh è proprio un peccato anche perché penso che dopo stasera nessuno ti potrà sentire più parlare. Bene, conclusa questa piccola parentesi, e visto che manca ancora qualche minuto all'inizio del gioco, lasciatemi spiegare a tutti quei venusiani che non avessero mai visto il nostro programma di cosa si tratta. Il nostro concorrente, per aver salva la vita, dovrà risalire i 12 Pozzi della Morte che la nostra emittente ha fatto costruire sulla luna di Kalar cercando di sfuggire agli HALFS ostili forme di vita artificiali create appositamente dai nostri scienziati con un solo scopo: uccidere. Ma non è finita qui: infatti, nei livelli più avanzati il nostro amico dovrà recuperare delle chiavi che gli serviranno per aprire delle porte, e giusto per rendere la sfida ancora più avvincente ogni pozzo si riempirà progressivamente di un particolare liquido ,il DOLL che voglio ricordarvi è la sostanza più corrosiva di tutto l'universo. Naturalmente il nostro concorrente non sarà nudo bensì fornito di un endoscheletro corazzato,che comunque non credo gli durerà molto, e durante la risalita potrà anche recuperare alcuni gadget indispensabili per la sua sopravvivenza.

Ma un momento: dalla regia mi fanno segno che tutto è pronto per iniziare, e che il nostro amico Eric è già nel primo Pozzo. Bene signore a signori mettevi comodi lo spettacolo sta per iniziare.

Il nostro mezzo d'assalto, che ricorda da vicino il guardiano dell'OCP del film Rocbop, sa essere letale, ma anche i suoi nemici non sono da meno. Occhio alla penna!

Azione frenetica nel primo livello! Sparare, evitare trappole, nemici e chi più ne ha più...

ARMATI E CONTENTI

Ecco a voi alcune delle armi che potrete trovare in questo gustosissimo gioco

TRIPLE SHOT : Moltiplica il vostro sparo

ROCKET : Qualche bella testata nucleare non guasta mai

SKY ROCKET : Moltiplica i vostri missili

LASER : Aumenta la vostra potenza di fuoco

SIDE SHOT : Vi consente di sparare davanti,in alto ed in basso

MINE SWIPER : Un laser grosso grosso

LASER BOLT : Vi fornisce un bel po' di "luce pesante"

REAR SHOT : Vi consente di sparare all'indietro, utile per evitare spiacevoli sorprese

Una foresta che si dimostra più insidiosa di quella di Pollicino. Riuscirà il nostro...

MA CHE BELLO SCHERMO...

COMMENTO & VOTO

84%

Fatal Rewind **non è altro che la conversione per MD di** ***The Game Killing Show*** **un gioco che un paio di anni fa aveva spopolato su Amiga. Tra questa e la prima versione non ci sono grosse differenze, il che non è affatto un male, se si eccettua la mancanza della stupenda sequenza introduttiva. La grafica è buona, e lo scrolling, nonostante la massiccia dose di sprite, è sempre rapido e fluido. Le colonne sonore sono tutte azzeccate e hanno un gran ritmo, il che contribuisce a creare un'atmosfera veramente incandescente. All'inizio sembra un gioco come tanti altri, ma il livello dell'azione sale rapidamente, e dal secondo livello in poi è tutta adrenalina. L'unico neo è l'eccessiva difficoltà, è già un'impresa arrivare al settimo livello figuriamoci farne dodicici!**

Raves

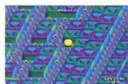
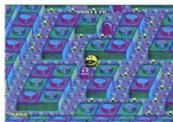
SCHEDA TECNICA

Titolo	Fatal Rewind
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1/2
Continua?	3
Livelli di Difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

PACMANIA

Pacman è un uomo palla che sorride sempre e gira per i labirinti. Che bello! Direte voi. Già, che bello... te lo raccomando.
Cosa mai ci farà una palla gialla con tanto di occhi in giro per dei labirinti, vi chiederete voi? È semplice, avendo perso tutte le pastiglie che gli servono per mantenere la sua "invidiabile" linea, deve mangiarsele tutte prima che i suoi acerrimi nemici, un gruppo colorato di fantasmi, lo raggiunga e ponga fine alla sua simpatica scampagnata.
Dunque, dei fantasmi vogliono prenderlo e lui deve scappare quindi non farsi prendere altrimenti muore.
Prima di uscire da un labirinto Pacman deve raccogliere tutte le pillole che ci sono lungo il percorso. Inoltre in ogni labirinto ci sono quattro pastigliozzi ricostituenti da mezzo chilo, che fanno in modo che i fantasmi che inseguono Pacman si tingano di blu, diventino deboli e facilmente divorabili dal nostro simpatico patonzo.
Lo scopo del gioco è quello di finire tutti i labirinti che, con il progredire dei livelli diventano sempre più intricati è difficili. Ogni fantasma ha un colore specifico che ne determina la velocità e la pericolosità, infatti alcuni percorrono dei tratti definiti del labirinto, mentre altri si gettano all'inseguimento del nostro strano uomo palla, mentre altri sono addirittura in grado di saltare.
Una volta mangiati i fantasmi tornano nella loro casetta, e dopo alcuni secondi ne escono pronti a darci la caccia come se nulla fosse successo. Wow, che paura.
Il gioco è molto vario e colorato, e tutto il gran d'affare per evitare i fantasmi non permetterà certo di annoiarsi facilmente.
È difficile ricordare a memoria di bimbo un personaggio come Pacman, forse Gustavo era tanto simpatico come il pelatone giallo protagonista di questo gioco. È una novità assoluta nel mondo dei video giochi. È altrettanto strano quanto un concetto di gioco così semplice e poco impegnativo, sia altrettanto divertente e coinvolgente. Mi sono davvero divertito a giocarci, e spero che anche voi lo troviate bello come l'ho trovato io.

All'inizio del gioco potrete scegliere il livello in cui giocare, l'ultimo escluso

I NON VIVENTI

Clyde (giallo): eccolo, è lui, il compagno di Bonnie (alias Bono) (Ehy, chi mi ha chiamato?) quindi, per via delle leggi della fisica nucleare, risulta essere un po' stupido, praticamente è un sangrippo, ma non roteante.

Pinky (rosa): Si dice che sotto questo lenzuolo si nasconda Alkross, diffusosi misteriosamente in larghissima scala nelle cartucce. Potrebbe risultarvi nocivo un contatto troppo ravvicinato con questo redattore, quindi statene alla larga anche se sul video.

Inky (azzurro): Chiamato in questo modo per via di un bagno di inchiostro azzurrino mare, un colore assolutamente nauseabondo, BLEARGH!

Blinky (rosso): è tanto super veloce, quanto super matto (parole testuali delle istruzioni, che vi faranno sorgere una domanda: chi scrive i manuali è compagno di stanza di Sarah Connor nel manicomio?!?).

Sue (viola): avete presente la figlia del ragioniere Ugo Fantozzi? Ecco, è ancora più mostruosa: AARGGGHHHH!!!

Funky (verde pisello): cugino di Rap, nipote di House e zio di Techno, vi ridurrà le orecchie (Pacman ha le orecchie? Sarà, se Random ha il cervello...) in una massa informe di carne trita.

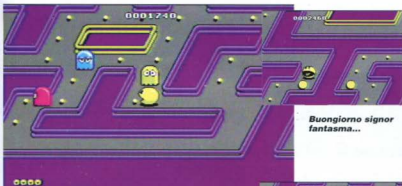
Spunky (nero): provate a cadere in una botte di pece bollente e capirete come ci si sente venti minuti dopo aver mangiato una pizza con melanzane e peperoni e pandoro pucciato nella passata di pomodoro e cozze della zia Marisa.

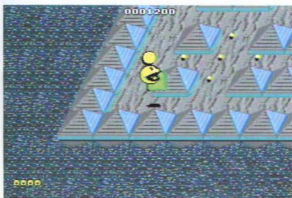
LIVELLOIDI

LEGOLAND: i blocconi di Lego vi circonderanno, quale situazione migliore per Mercurio che con i Lego fa praticamente tutto? (e quando dico tutto è proprio tutto, dal riparare i joystick, a farsi la doccia senza acqua...).

TUIN PICS: il parco di Pacman dove incontrerete Laura Palmera all'olio d'oliva, che vi dara' consigli su come fare il polpettone con tonno e yogurt al Ketchup (che recensione culinaria...(Brrr, che freddo!)).

BARESI'S STINCOLAND: ovvero il livello di legno, lo stesso materiale degli stinchi del libero più forte (e vecchio! NdBono) du mundu.

LA CITTA' DOLENTE: Per me si va ne la città dolente, per me si va ne l'etterno dolore, per me si va tra la perduta gente. Giustizia mosse il mio alto fattore; facemi la divina potestate, la somma sapienza e 'l primo amore (NdDante Alighieri). Per chi non lo avesse capito è l'ultimo livello.

Buongiorno signor fantasma...

Bene, 3 fantasmi in fila, lasciatemi raggiungere la super PILLOLA e vedrete...

Boing, Boing, Boing...

80%

COMMENTO & VOTO

Lo so, lo so che *Pacmania* meriterebbe di più, ma andate voi a dirlo a quel testone di Mercurio, io ci ho provato già abbastanza. Sono d'accordo che questo gioco non sfrutta al massimo le capacità di un mostro di potenza come il Megadrive, ma questo non pregiudica affatto la giocabilità e neppure il divertimento. In fondo si tratta di una conversione, e come tale *Pacmania* è riuscito al 100% (non che ci volesse molto, intesi). Riepilogando: io gli avrei dato 82, il mio collaboratore invece 78, quindi il voto finale è...80! (Visto Mercùrio, ho cambiato il voto, puoi mettere via la raspa con la quale volevi segarmi i denti...)

Bono/Mercurio

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pacmania
Casa	Tengen
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	2
Continua?	Ayeah
Livelli di Difficoltà	1

LABIRINTO

SOTTO CONTROLLO

Muove Pacman a destra e a manca

Pausa

SEGA

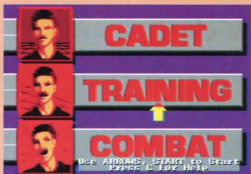
Pac-Booster on-off

Saltate

Tenendolo premuto si usa il Pac-Booster

F22 INTERCEPTOR

"Il mio nome è J. P. Maverick (ebbene sì, mia madre ce l'aveva proprio con me!) e sono un pilota di aerei da guerra. Certo, noi piloti militari siamo stati un bel po' senza lavoro negli ultimi anni del 20esimo secolo, con tutte quelle storie di pacifismo, distensione e non violenza, ma ora che è arrivato il nuovo F22 posso tornare nei cieli di mezzo mondo a distribuire un po' di piombo a tutti gli oppositori della democratica libertà americana...
Stamattina, prima di partire per la mia quotidiana missione, lo stavo ammirando mentre i ragazzi del sergente caricavano le armi: un vero gioiello dell'industria bellica, il mio nuovo F22: raggiunge i Mach 2.1, può portare quintali di missili, bombe, chaff e proiettili, riesce ad abbattere tre Mig 21 al prezzo di uno...
Poi, mentre mi preparavo all'interno dell'abitacolo e indossavo il casco, lo sentivo fremere, pronto a partire per combattere qualche Hind 24.
Ora sto volando, sopra i cieli della Corea, in attesa di vedere il KC 10 con cui potrò rifornirmi di carburante e proseguire per la mia strada. Ho già abbattuto due caccia sovietici, e distrutto una base missilistica SAM (non lo zio!), anche se però sono riusciti a spedirmi un confetto lungo due metri a ricerca calorica sotto il naso. Ho cercato di ingannarlo, puntando contro il sole in modo che il riverbero accecasse la guida intelligente del missile, ma purtroppo i G-Positivi mi hanno fatto perdere conoscenza per qualche secondo, e mi sono ritrovato con quel dannato missile troppo vicino per essere evitato.
Ah, ecco il tanker, ora potrò avvicinarmi e fare rifornimento per tornare a casa... senta già il profumo del caffè del sergente..."

(sx) Il ricchissimo pannello di comando dell'aereo, e alcune delle armi disponibili

PILOTA IN DODICI SEMPLICI LEZIONI

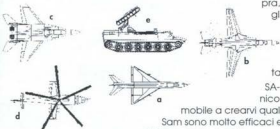
Non è per niente difficile pilotare l'F22, visto che il primo livello di difficoltà, "Cadet", vi consente di imparare, passo dopo passo. All'inizio potrete abbattere obiettivi molto semplici, come Mig disarmati o particolarmente incoscienti e imbranati, per poi passare a veri assi dell'aria. Volendo potrete trasformare la cloche in un volante, in modo da "girare" invece di cabrare, rendendo ancora più semplice il volo.

MORTALI NEMICI

Mig 21 - (a) Beh, non troppo pericoloso, se non riesce a mettersi in coda. Un paio di colpi del cannoncino lo fanno venir giù come un ferro da stiro.

Mig 27 - (b) Già più difficile: veloce, manovrabile, letale. Se il pilota è abbastanza abile, dovrete stare molto attenti.

Mig 29 - (c) Ahhh! Tenetelo lontano, usate missili, bombe, bambole voodoo ma tenetelo lontano, perché se si avvicina, suderete per levarvelo dalla coda. Pericoloso.

Mig24 HIND - (d) L'elicottero di Rambo 3, solo che noi abbiamo i missili al posto delle frecce! Cercate di attaccarlo a distanza, oppure di fare un rapido passaggio sopra, ma non gironzolategli troppo intorno, perché può colpirvi facilmente con il suo cannoncino a canne rotanti.

SA-13 (e) TELAR 1 - È l'unico mezzo di superficie mobile a crearvi qualche problema; i suoi Sam sono molto efficaci e letali, ma se volate a bassa quota e usate bene Chaff e Flare, lo eliminerete senza troppi problemi.

POWER GAME

ASSI VOLANTI

Ecco i quattro migliori assi del mondo:

• Jiallah Trompà, noto distruttore di F15 e F14, ricercato dalla NATO, ONU e ACI per aver sabotato la minestra di Bush.

• Jas Grawonsky, pilota russo di eccezionali qualità e disturbatore della quiete televisiva italiana. Urlo di guerra: "Ti spiezzo in (Italia) Uno".

• Fecih Foku: ignoto pilota coreano, state attenti al suo micidiale diretto con il cannoncino.

* Boss o' luessei: Tipico asso "deciso" stile Top Gun: freddo, preciso, ma un po' imbranato con

THE ACES

(alto) Una missione sfortunata...
(sopraa) Due delle molte viste a disposizione

COMMENTO & VOTO

91%

Quando avete comprato il Megadrive, probabilmente pensavate di giocare solo (come "solo"? Ma se è stupendo!, NdR) a giochi come Sonic. Sbagliavate! Infatti, grazie all'Electronic Arts, ora potrete anche sedervi ai comandi di un vero e proprio simulatore di volo, accurato (nei limiti dei cinque pulsanti del joypad del Megadrive) con ben 90 missioni diverse, tre livelli di difficoltà, e la possibilità di personalizzare le missioni o costruirne di nuove. La grafica è meravigliosa, sia quella interna dell'abitacolo che quella esterna in 3D. Infine, il livello di realismo è incredibile e, visto che il gioco evita di perdersi in comandi macchinosi e inutili, non penserete mai che è, troppo difficile, o troppo semplice. Da comprare, soprattutto se siete amanti delle simulazioni.

Neon

SCHEDA TECNICA

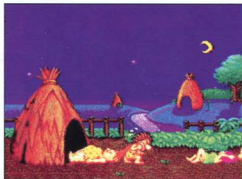
Titolo	F22 Interceptor
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di Difficoltà	3

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO

JOE & MAC

SN SUPER NES

"Ohe! Joe ci hanno fregato le ragazze!"
"Ok! Mac andiamo a riprendercele!"
"No! Aspetta Joe! Hanno preso anche la cicciona!"
"Ah! Beh! Se si sono presi la cicciona possiamo anche lasciargliele!"
"Ehi!!! Andiamo a fare una partita a tennis?"
"Ma no dai, andiamo a riprenderle 'ste qua, se no chi è che ci fa da mangiare!"
"'Orca miseria, non ci avevo pensato...Come sempre, hai ragione Joe!".
E cosi comincia la storia dei nostri due simpatici uomini delle caverne (beh! più o meno!). Meglio di Stanlio & Olio, meglio di Simon & Simon, meglio dei Blues Brothers (no! Meglio dei Blues Brothers no!), meglio di un frullato di banane al pesto, ecco a voi *Joe & Mac*!!! (Applausi della folla in delirio!).
Tutto cominciò una calda notte d'estate (sapete, quelle notti dove le lenzuola vi si appiccicano addosso per il sudore) quando qualche membro del clan avversario decide di fregarvi le ragazze. Naturalmente i nostri corraggiosi eroi non possono tollerare un simile affronto e la loro reazione è immediata (adesso li sistemiamo noi 'sti #@~&#*%'!). E cosi decidono di intraprendere i loro lungo e spericolato viaggio armati solo di semplici clave (questo si che è un atto di coraggio!). Ma non preoccupatevi durante i numerosi livelli da superare, si troveranno nuove armi (boomerang, torce, ruote di pietra, ecc...), cibo da mangiare e anche tanto divertimento picchiando pterodattili, dinosauri, uomini di Neanderthal, piante carnivore, pirana e altri compari. Se giocate in "2P SUPERGAME", potrete addiritura saltare sulla testa del vostro compagno per acchiappare bonus altrimenti irragiungibili. Da crepare dal ridere!

Con quell'osso potete spaccare la faccia a tutti.

ARMI

Ce l'avete fin dall'inizio. Non è potente ed è a corta gittatta.

Potete lanciarne tre alla volta e hanno un traiettoria parabolica.

Potete lanciarne tre alla volta e tornano in dietro. Molto utili!

È l'arma più potente e difficile da usare. Potete tirarne una per volta e ha un traiettoria parabolica.

Potentissime. Si lanciano due per volta ma seguono le pendenze del terreno.

Si ringrazia Newel (MI)

73%

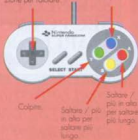
COMMENTO & VOTO

Conosciuto dai più come *Caveman Ninja*, *Joe&Mac* è finalmente disponibile per Super Famicom. Come è?!? Molto bello... ma da lontano! Infatti, anche se la grafica stile cartone animato è veramente eccezionale e divertente, e il sonoro è stravolgente (con degli "Yeaaah!" digitalizzati della miglior razza), il gioco non è abbastanza ricco per coinvolgere il giocatore. I livelli sono troppo corti, la collisione degli sprite è gestita male e la difficoltà poco elevataDopo due o tre ore di gioco vi sarete già annoiati. Nonostante questo, rimane sempre un picchiaduro decente (è molto meglio *Final Fight* però) con tanto di umorismo, boss di fine livello molto carini e di livelli segreti.
Ma dove vi divertirete di più è giocando in due. Arrivederci e buonanotte....Zzzzzz.

Dupont

SCHEDA TECNICA

Titolo	Joe & Mac
Casa	Deco
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	5
Livelli di Difficoltà	1

PICCHIADURO

SPUNTINO E BONUS

- Dà 1 punto di energia.
- Dà 2 punti di energia.
- Dà 3 punti di energia.
- No, non si mangia! Ma spaccandolo troverete un bonus, un nemico o un'arma.
- Regala la solita vita extra.
- Serve per raggiungere i livelli segreti.

Uno dei mostri (è proprio il caso di dirlo) di fine livello.

Con il boomerang è tutto più facile.

SOTTO CONTROLLO

ASTIGAMES

Tutte le ultime novità per:

e PC COMPATIBILI

SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE

GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

WILD LION

di D'ANDREA ALESSANDRO

Via Codro n. 5-42048 RUBIERA (RE)
Codice Fiscale DND LSN 68M06 G954E
Partita IVA 01449150356

OFFERTA NEW

SCONTO DEL 5% A CHI ACQUISTA DUE GAME PER CONSOLE
SCONTO DEL 15% A CHI ACQUISTA Più DI QUATTRO GAME PER CONSOLE SOLO PER MATERIALE A MAGAZZINO NOVITÁ ESCLUSE

NOVITÁ MEGADRIVE

TOKY, TECMO WORLD CUP'92,F22 INTERCEPTOR, JOE MONTANA FOOTBALL ROBOCOD II, WAMI WAMI WORLD, RUNARK, QUACK SHOT, ROLLING THUNDER II, THE IMMORTAL, SHINING IN THE DARKNESS, DAHNA, MARVEL LAND, DOUBLE RAGON II, MEGA CD CONSOLE HEAVY NOVA CD, SOL FACE CD, EARNEST EVANS CD.

NOVITÁ SUPERFAMICON

THUNDER SPIRIT, SUPER PRO WRESTLING, CASTELVANIA IV, JOE & MAC SUPER FORMATION SOCCER, PILOT WINGS

NOVITÁ IN INGLESE

CHESSMASTER, FINAL FANTASY III, JHON MADDEN FOOTBALL, PAPERBOY, RPM RACING, BILL LAMBERS BASKETBALL, TRUE CLASSIC GOLF, LAGOON UN SQUADRON, SVP BASKETBALL SIMULATION, HOLE IN ONE GOLF D-FORCE

NOVITÁ NEO GEO

EIGHT MAN, ROBO ARMY, THRASY RALLY, FATAL FURY

TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE
Via PLATEJA 68/D
74100 - TARANTO
TEL/FAX: 099.314214

ECCEZIONALE OFFERTA PC:

80286 16/21Mhz-1 MEGA RAM HARD DISK 40MB - 2 DRIVE SCHEDA VGA - MONITOR MONOCROMATICO a £. 1.699.000

FANTASTICHE NOVITA' PER TUTTE LE CONSOLE:

SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO SUPERFAMICOM
GAMEBOY
SNK NEO GEO
NEC PC ENGINE
ATARI LINX

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI !! IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE !!

TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE ORIGINALI x AMIGA & PC. AMIGA 500 GARANZIA ITALIANA a £. 699.000. COMMODORE CD-TV a £. 1.249.000.

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA. SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA. CONSEGNA IN 24/36 ORE.

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

SUPER FIRE PROWRESTLING

SN SUPER NES

Poteva mancare un gioco di wrestling su Super Nes? Certamente no! E così, i programmatori della HUMAN, quelli di *Super Formation Soccer* per intenderci, tentano di fare il bis con un'altra simulazione sportiva: *Super Fire Prowrestling*. È ormai noto però che questo tipo di simulazione non brilla per la semplicità dei suoi comandi, della grafica e delle animazioni dei personaggi. E poi tutti sanno che negli incontri di wrestling, tutto è truccato e prima dell'incontro c'è chi sa già chi vincerà ma questa è un'altra storia e non raccontatela a Dan Peterson che poi si arrabbia. Cosa saranno mai riusciti a prepararci questa volta?...(suspense!).... Ah!... Vedo una persona che si alza in terza fila ... Sììì?!?.... Vuole rispondere?....Ah.... No?!?... Vuole solo andare al gabinetto... Capisco!... Va beh! Risponderò io allora! Dopo una pagina introduttiva mica male, appare il menu principale, (naturalmente in giapponese), che vi permette di scegliere le solite opzioni, cioè fare un incontro "amichevole", singolare o in squadra, fare un torneo completo, allenarsi con il maestro Chipicchiadipiuvince o entrare nello schermo delle opzioni (avete capito?!? Un'opzione nelle opzioni insomma!). Potrete scegliere tra una ventina di combattenti e ogni lottatore ha le sue mosse segrete e caratteristiche proprie che condizionano direttamente il suo stile di gioco (peso, colpi particolari, agilità, resistenza,....). Pensate: c'è perfino un tipo che sputa fuoco e che da i calci nelle parti basse (Auuuuuh! Qui non vale!).

Il nome del vincitore ve lo risparmiamo, ma vi assicuriamo che è stato un incontro molto sleale.

Si ringrazia Alex (TO)

45%

COMMENTO & VOTO

AIUuuuto! NOOoo! Ma mi sta massacrando....." BABABOOMMM!... (rumore del Joypad esploso contro il muro!)". Ma come si fa a fare un gioco del genere su Super Famicom?!? I comandi sono incomprensibili e monotoni, la musica è assordante, la grafica è più che modesta e l'animazione è un vero incitamento al suicidio. Fin dal primo momento non si capisce niente, ma appena si comincia a giocare, giù di botte e in meno di due minuti il computer vi fa secco senza che voi abbiate capito il perché (a proposito il rumore del joypad esploso non fa BABABOOM ma SCRATCHHH). L'unica opzione che salva un pò la cartuccia e il fatto di poter giocare in due. Almeno li potrete vedere arrivare i colpi e divertirvi un pò di più (ma non più di tanto). Una cartuccia da evitare.

Dupont

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Fire Prowrestling
Casa	Human
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Infiniti in Torneo
Livelli di Difficoltà	1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

SONIC THE HEDGEHOG

GG GEAR GEAR

Basta! Non se ne può più! Sonic di qua, Sonic di là, Sonic giù, Sonic su. Insomma si può sapere quando finirà? Ormai lo si vede dappertutto, in televisione, al cinema, sui giornali, sui diari di scuola, non ti puoi girare da una parte che ti ritrovi Sonic davanti. Ma chi è Sonic? Cos'è Sonic? Perché ci continuano a stressare con 'sto Sonic? Presumo che una breve schiarita di idee non guasti. Dunque, Sonic è un porco, o meglio un porcospino. Fin qui tutto OK, ma provate a immaginarvi un porcospino con lo sguardo alquanto incacchiato e più veloce di una Ferrari. Beh, questo è Sonic. Ora, il nostro caro porcospino ha deciso di liberare il mondo dalle grinfie del malefico professore Eggman (essendo un professore doveva essere per forza malefico, altrimenti, che professore sarebbe?) che, a sua volta (Mago Gabriel docet), ha deciso di trasformare la terra in un Luna Park e i vari animali in pericolosi bidelli. L'obiettivo di Sonic è, quindi, quello di attraversare diversi livelli, sei per l'esattezza, superando le varie creature che cercheranno di fermarlo e, alla fine dell'ultima fase di ogni livello, affrontando il professore in uno scontro faccia a faccia.

POWER GAME

Negli schermi bonus cercate di raccogliere più anelli possibile.

Direttamente dal Megadrive, il porcospino più famoso del mondo!

Distruggete il televisore e potrete ottenere il tanto atteso bonus.

Sonic The Hedgehog su Game Gear è all'altezza delle versioni per Megadrive e Master System, ha un ottima grafica, è veloce, vario e sopratutto giocabile. Cosa volete di più?

CHISSA' COSA C'È IN TV?

Lungo la strada, Sonic può trovare delle televisioni con dentro degli oggetti molto utili, che aumenteranno la velocità, regaleranno vite extra, eccetera.

ANELLO: Regala dieci anelli.

TESTA DI SONIC: Regala una vita extra.

SCARPA: Con questo oggetto Sonic diventa veramente veloce.

BARRIERA: C'è bisogno di dire a cosa serve?

STELLINE: Per un breve periodo Sonic diventa invulnerabile. Può passare così sulle punte senza accusare danno, uccidere i nemici più facilmente, vendere accendini a un prezzo contenuto...

FRECCIA VERSO IL BASSO: Permette di ripartire da quel punto nel caso di un'eventuale improvvisa dipartita!

SCRITTA "CONT": Regala una possibilità di continuare dal livello raggiunto.

95%

COMMENTO & VOTO

Macchebello! Siamo sicuri che sia un Game Gear e non un PC Engine GT? Scroll veloce e ultra-fluido, grafica mega-definita, e una colonna sonora che finalmente si può definire tale. Non parliamo poi della giocabilità, il gioco è avvincente, e i comandi rispondono molto bene. Forse è un po' corto, in fondo sei livelli non sono poi molti. Tuttavia *Sonic The Hedgehog* è un vero capolavoro, e se non avete problemi di pile correte a comprarlo perché ne vale veramente la pena.

Bio Massa

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sonic The Hedgehog
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

BLOCK OUT

La leggenda narra che un giorno un paio di oscuri programmatori dell'Università di Mosca lasciarono da parte i disumani algoritmi a cui si stavano dedicando per programmare un giochino che potesse distrarli un po' durante il lavoro. Il risultato, non più di un paio di decine di kappa di programmazione, venne diffuso in Occidente da agenti del KGB travestiti da idraulici e annientò di colpo l'intero mercato capitalistico del software per divertimento, diventando subito un culto senza precedenti. Il nome del gioco era *Tetris*. L'enorme successo di *Tetris*, è ovvio, ha prodotto intere generazioni di imitazioni, nessuna però in grado di eguagliare l'originale. Tranne forse questo *Block Out*, che di Tetris offre una bella ma complessa versione tridimensionale. Il pozzo in cui cascano i pezzi è infatti visto dall'alto, in perfetta assonometria con punto di fuga al centro dello schermo, e l'aggiunta di un'altra dimensione dà nuova linfa vitale al meccanismo di base, che pure resta invariato: manovrare i pezzi, in progressiva discesa verso il fondo, per comporre dei piani solidi colorati che, una volta completati, si autoeliminano e permettono di proseguire. Rispetto alla versione 2d il gioco è nettamente più difficile, sia per la comparsa di nuovi pezzi, il cui incastro con gli altri a volte è un vero problema, sia per l'obiettiva difficoltà di gestire le rotazioni in tre direzioni diverse, sia infine per la nuova prospettiva, più difficile da gestire. Ad ogni buon conto *Block Out* è il vero e degno seguito di *Tetris*, e sulla mini console Atari è in grado di spegnere rapidamente ogni velleità che non sia strettamente legata al gioco.

LYNX LX

(Sopra) Lo schermo con cui è possibile selezionare la difficoltà del gioco e l'altezza del pozzo.

COMMENTO & VOTO

83%

Lama

Block Out **sembra un gioco fatto a misura di Lynx e garantisce, guarda un po', ore di assatanamento da video dipendenza. La grafica è buona come pure la scelta dei colori dei pezzi. Un numero praticamente illimitato di livelli offre inoltre la possibilità di costruire una partita decisamente su misura, vuoi con la possibilità di scegliere il set di pezzi con cui giocare, vuoi adottando velocità diverse di esecuzione del gioco, vuoi addirittura con la possibilità di strutturare il pozzo in cui cascano i pezzi con le dimensioni volute.**
Block Out **non ha la stessa immediatezza di** ***Tetris*****, e forse qualcuno lo troverà più complicato del dovuto, ma se avete qualche dubbio sul vostro esito scolastico di fine anno o se il capo comincia a insospettirsi e non riuscite più a fargli passare il Lynx come un'utile calcolatrice da tavolo, non comprate questo gioco.**

SCHEDA TECNICA

Titolo	Block Out
Casa	Atari-California Dreams
Distribuzione	Atari
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	10

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

Muove il pezzo nelle quattro direzioni orizzontali

B Ruota il pezzo su due assi
Option 1 Ruota il pezzo sul terzo asse

Fa precipitare il pezzo più velocemente

Malibù Beach Volleyball

L'azione è frenetica! Schiacciate, salvataggi, tuffi. Ma potevano mancare le ragazze?

si ringrazia NEWEL (MI)

Eccoci in pieno agosto sulle spiagge di Malibù, a osservare belle ragazze e a fare numeri con il surf, quando all' improvviso.... STUM!
Un pallone durissimo vi colpisce in pieno viso.
Vi rialzate e vedete che è in corso una partita di beach volley.
La osservate attentamente e capite che questo è un sport che fa per voi, decidete allora di precipitarvi in un negozio a comprare l'occorrente per praticarlo.
Dopo aver girato per due ore sotto il sole tornate di nuovo on the beach, vicino al campo, ed estraete dalla borsa la vostra attrezzatura: un gameboy e una cartuccia di *Malibù Beach Volleyball* e incominciate a giocare.
Vi accorgete subito che in questo gioco l'azione dello sport è riprodotta benissimo, potete servire normalmente o in salto, fare vari tipi di schiacciate, tuffi...
Inoltre potrete usare una delle quattro nazionali disponibili, sia maschile che femminile, e cimentarvi in un torneo per eleggere i Kings (o i Queens) of the beach.
A questo punto una moltitudine di ragazze vi ha circondato e tifa per voi, mentre compete gesti atletici sullo schermo del piccolo della Nintendo. Hey, certo che siete riusciti proprio a prendere due piccioni con una fava!!

COMMENTO & VOTO

Mercurio

Finalmente! Era ora che uscisse un gioco ispirato alla beach volley sul Gameboy, e devo dire che si tratta di un'ottima simulazione.
L' azione è veloce, si possono fare recuperi incredibili, mega schiacciate, battute potentissime e così via.
L'interesse è accresciuto dal fatto che si possono usare varie nazionali, ognuna con caratteristiche proprie e ben definite. Forse ad alcuni potrà apparire come troppo facile, ma vi assicuro che una volta finito ci giocherete ancora, infatti è possibile giocare contro un amico, oppure in due contro il computer.
Non mi resta che dire: compratelo!

89%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Malibù Beach Volleyball
Casa	Activision
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua	No
Livello di Difficoltà	4

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

In un periodo in cui i platform-game ed i giochi "carini" spuntano come funghi non poteva mancare di fare la sua apparizione sul Gameboy il pupillo di Disney. Dopo il favoloso *Castle of Illusion*, Topolino questa volta dovrà fronteggiare il perfido Gambadilegno, che ha sottratto alla povera Minnie un regalo che lo stesso Topolino le aveva fatto. Riuscirà il nostro eroe, aiutato da Minnie e da Pippo a recuperare il maltolto? Questo sta a voi dirlo!
Mickey's Dangerous Chase, sviluppato sul Gameboy dalla Capcom, è complessivamente un buon gioco: la grafica è piuttosto carina, gli sprite sono relativamente grandi e i fondali sono ben realizzati.
Il gioco è composto da cinque livelli, ciascuno diviso in tre zone. Per concludere una zona Topolino deve raggiungere Pippo, che si trova all'inizio della zona successiva. Benché si possa generalmente pervenire al punto di arrivo nel modo più diretto possibile (in linea retta), lo scrolling multidirezionale permette al giocatore di scoprire passaggi segreti o sopraelevati, che spesso si rivelano molto utili perché permettono di evitare punti pieni di nemici o salti pericolosi. In ognuno dei cinque livelli Topolino incontra diversi tipi di avversari di cui si può liberare evitandoli o scagliandogli contro dei blocchi di cemento disposti qua e là. Alcuni di questi blocchi contengono invece dei bonus che il nostro eroe può raccogliere ed accumulare avanzando nel gioco. I bonus - ed in particolare quello dell'energia - rivestono una grande importanza poiché, essendo Topolino piuttosto debole e non particolarmente resistente al contatto con i nemici, se egli non se ne impossessa rischia seriamente di non riuscire a portare a termine il recupero del regalo che egli aveva affettuosamente donato a Minnie.

Mickey's Dangero

Becca

Mario docet... Perché la Mariomania si sta diffondendo ovunque? Perché i cloni, le imitazioni, i tentativi malriusciti vengono fuori dappertutto? Che ci si trovi di fronte a una crisi d'identità nei platform-game?
Bando alle ciance (e ai quesiti amletici), *Mickey's Dangerous Chase* è un buon gioco; la grafica è piuttosto bella, con sprite grandi e ben disegnati e fondali più che accettabili. Anche le musichette sono gradevoli e piuttosto orecchiabili. Ma vi basterà la presenza dei personaggi Disney per acquistarlo? Mah! Consigliato ai fan del Topo, agli abbonati di Topolino e... ai gatti!!!

COMMENTO & VOTO

80%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mickey's Dang. Chase
Casa	Capcom
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua	Infiniti
Livello di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove Mickey

Per saltare

Raccogli e/Lancia/ Apre gli Oggetti

s Chase

Battle Unit Zeoht

Allarme rosso! Allarme rosso! La città di New Age è sotto attacco da parte di truppe aliene Grein! Ebbene sì, dopo aver atteso per ben 42 anni (se la prendono comoda!), i malvagi Grein sono nuovamente pronti a minacciare la sicurezza dell'umanità. Indovinate un po' a chi tocca respingere la loro offensiva? ...Ma certo, all'unità da combattimento Zeoth che, con sprezzo del pericolo, guiderete fino al quartier generale sotterraneo degli alieni, per porre definitivamente fine alle speranze di conquista degli invasori. La grossa critica che si può muovere al gioco è l'assoluta mancanza di longevità: con cinque livelli molto brevi e con dei guardiani di fine livello sicuramente non imbattibili, qualsiasi appassionato di sparatutto che si rispetti lo finirà sicuramente entro una settimana e considerando il prezzo delle cartucce per console, non si tratta ovviamente di un buon affare. Anche per quanto riguarda la varietà dei nemici da affrontare il gioco non ha molto da offrire, delle semplici astronavi, qualche campo minato e,di tanto in tanto, qualche robot simile al vostro.
Inoltre, il sistema di controllo non é certo dei migliori, spesso vi troverete incapaci di sparare nella direzione desiderata, finendo così vittima di alieni che avrebbero dovuto essere già distrutti Questi fattori uniti a una grafica che in molti livelli è spesso confusa e a uno schema di gioco trito e ritrito mi inducono a sconsigliarvene l'acquisto a meno che non siate dei patiti degli spara e fuggi.

Contro il cannone al plasma questo robottone non resisterà a lungo. Purtroppo sarà fin troppo facile farlo secco.

In basso a dx: Preparateviad affrontare il primo livello in cui combatterete nella città

Madoc

Battle Unit Zeoth non è certo una grande cartuccia, appena si accende il Gameboy si resta colpiti dalla bella presentazione grafica ma le note positive terminano non appena comincia il gioco. La giocabilità lascia a desiderare e spesso ci si domanda chi o cosa diavolo ci abbia distrutti, non avendo modo di individuare i nemici grazie al marasma grafico creato dai programmatori. Il sonoro non è niente di speciale ma comunque fa il suo dovere, mentre la sfida a lungo termine del tutto assente. Sul Gameboy si può fare sicuramente di meglio!

COMMENTO & VOTO

55%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Battle Unit Zeoth
Casa	Jaleco
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua	Si
Livello di Difficoltà	1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi ed indirizzare i colpi.

Per attivare i jet del robot

Per sparare e, premuto rapidamente 2 volte, attivare l'iperbomba.

FACEBALL 2000

L'idea alla base di *FaceBall 2000* è molto semplice e, al tempo stesso, geniale: prendete Pacman, dategli un'arma da fuoco, e mettetelo in un labirinto tridimensionale popolato da una vasta gamma di mostri. Naturalmente le cose non sono così semplici, e non è sufficiente massacrare gli Smiloids (i cattivi) per completare uno dei numerosi livelli, bisogna anche trovare l'uscita del labirinto per poter passare a quello successivo. Gli Smiloids, anche se si assomigliano un po' tutti, appartengono a diverse razze, e potrete incontrarne alcuni che non fanno assolutamente niente, tranne che i bersagli viventi (si fa per dire), altri che invece si spostano cercando di venirvi addosso, alcuni che vanno in giro a random sparando a caso, altri ancora che vi sparano addosso a vista con molta precisione. Ma non è ancora finita! Infatti anche vedervela con tre tipi di porte, pulsanti, chiavi, passaggi segreti, teletrasportatori, muri mobili e, per la felicità dei saltatori, anche di qualche Warp! Per aiutarvi nella lotta per la sopravvivenza, i programmatori hanno deciso di inserire un sacco di power-up e bonus, che possono darvi una vita extra, un consiglio al momento giusto, un'arma migliore, ecc.

Se poi costringete qualcuno a comprare la cartuccia (e il Gameboy, se no non vale!) potrete giocare in contemporanea con uno, due o tre amici, partecipando alla famosa e mitica prova dell'Arena, dove quattro giocatori umani devono battersi uno contro l'altro in labirinti simili a quelli del Cyberscape, per conquistare 10 bandierine e il titolo di Campioni.

I terribili Smiloids. Vi aspettano per essere distrutti.

I SOLITI BONUS...

Che gioco sarebbe, senza una valanga di bonus, malus, medius Power up, Power Game e Power Giù?

SCUDO: Ottimo per passare attraverso un corridoio pieno di Smiloids, pessimo per attraversare i binari del tram.

CARTELLO DI STOP: Immaginate di mettere tutti gli Smiloids nel frigo per qualche minuto.

CORAZZA: Immaginate di mettere tutti gli Smiloids nel forno: beh, non c'entra niente! Serve per corazzarvi un po' meglio.

TRAVESTIMENTO: Stupendo per passare indisturbati sotto il naso degli Smiloids. Peccato che non ce ne sia uno per evitare i vigili...

PRIMO SOCCORSO: Aumenta di un po' la vostra salute; non male!

Vita Extra: Alé Oh-Oh!

MAPPA: Mostra la mappa del livello e la posizione di tutti i nemici.

PUNTO INTERROGATIVO: Vi offre un piccolo consiglio su come vivere più a lungo.

CHIAVE: Ci sono tre tipi di chiavi, di diverso colore, che aprono altrettanti tipi di porte. Cirripao!

MONETA: Rimpingua il patrimonio, frutto di diversi anni di fatica nel CyberScape.

CARICATORE: Ra-ta-ta-ta; ecco come eliminare i nemici: con un bel mitra!

VELOCIZZATORE: Vrrommm! Con questo power up andrete più veloce di Alboreto (ci vuole poco. NdR)!

Neon

COMMENTO & VOTO

Faceball 2000 appartiene a quei programmi, sempre più frequenti sul Gameboy, che hanno una giocabilità incredibile unita a una grafica e a un sonoro più che attraenti. Un ottimo gioco, che vi terrà attaccati al Gameboy per ore e ore, soprattutto se, come per il Tennis, trovate altri tre pazzi come voi che si colleghino con il loro Gameboy per entrare nell'avvincente Arena. Consigliato a chi ha il Gameboy, ma non a chi non lo ha! (Strepitoso da giocare in link)

92%

SCHEDA TECNICA

Titolo	FaceBall 2000
Casa	Bullet Proof Software
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/4
Continua	No
Livello di Difficoltà	6

LABIRINTO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi nel labirinto

Per aprire i Pod

Per sparare. Ayeah!

HELP

indovinello: quale dei due è Paolo?
risposta in fondo alla pagina

Ol Rait! Finalmente siete arrivati alla rubrica più bella e interessante, dopo Game Over, naturalmente! Il nostro dinamico duo Paolo "freno" Paglianti & Alex "nasino alla francese" Pasetto ha preparato le strisce di MoonWalker **(MD), quelle di** Teenage Mutant Ninja Turtles **(NES), ha esplorato** Castle of Illusion **(MS), oltre ad aver completato il viaggio in** The Final Fantasy Legend **(GB) e esser diventato una divinità in** Actraiser **(SF). Completano le 22 pagine di Help qualche trucco a random e i codici di** CastleVania IV.**(SF) Bel lavoro, no? (No! NdR)**

Quello di sinistra perché ha il joystick in mano. Alex invece ha il joypad

Teenage mutant hero turtles

1ª parte

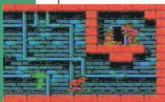
Alex Pasetto vi porta nel verde e difficile mondo delle tartarughe ninja dove solo pizze e boomerang possono aiutarvi.

NINTENDO NES

LIVELLO 1: LA LIBERAZIONE DI APRIL

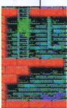
L'itinerario consigliato è: C (uscita in D) ---> F (uscita in G) ---> H (fine del livello)

È inutile entrare in: A (uscita in B)/ I (due pizze)/ E (Mr invincibile!)

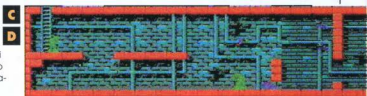
COME SCONFIGGERE BIBOP

Donatello è sempre il più efficace contro i guardiani quindi selezionatelo. Colpite Bebop quando arriva e saltate dall'altra parte. Ricolpite e saltate di nuovo finché non lo sconfiggete. Ah, dimenticavo! A volte Bibop è talmente stupido che si pianta con la testa nel muro. Quindi approfittatene per massacrarlo.

FOGNA A-B

Questa fogna è facoltativa. Se avete l'esperienza di un vero ninja, andate direttamente nella fogna C.

A B

FOGNA C-D

Dovete passare di qua se volete attraversare il fiume. State attenti a Bebop che cercherà di fermarvi mentre il suo amico Rocksteady rapisce April.

C D

NINTENDO

I QUATTRO MOSCHETTIERI NINJA!

LEONARDO
Una delle migliori tartarughe ninja dopo Donatello. La sua spada è abbastanza lunga e raggiunge la sua massima efficienza contro i nemici nelle fogne della città.

RAFFAELLO
Una delle più deboli tartarughe a causa del corto raggio di azione dei suoi Sai, ma, se vi fidate del suo coraggio, scoprirete che è di una potenza incredibile.

MICHELANGELO
La più debole tartaruga del gruppo (lasciate perdere le cipirellate che scrivono nel manuale!). Usatelo per salvare la pelle agli altri e dategli dei boomerang o dei kiai.

DONATELLO
WOW! La più potente-micidiale-incredibile tartaruga. Il suo bastone è molto lungo e super-potente (cosa stai scrivendo? NdR). Usatelo soprattutto per i guardiani di fine livello!

FOGNA E

A cosa serve? A niente! A metà fogna troverete un Mr invincibile che vi farà svolazzare dappertutto nello schermo. Vi siete divertiti? Si?!? Bene, adesso potete tornare indietro!

E

FOGNA F-G

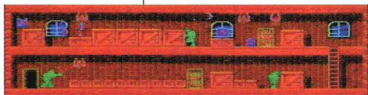
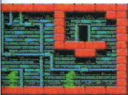
In F, trovate una pizza vicino alla scala. Continuate a uscire e rientrare mangiando la pizza per fare il pieno di energia alle vostre crape pelate verdi.

F

G

PALAZZO

I

Ci sono due pizze ma dovrete correre parecchi rischi per prenderle

Teenage mutant hero turtles

PALAZZO H

H Al piano terra, usate Donatello per sconfiggere gli uccelli e i robot senza perdere energia perché ne avrete bisogno contro il guardiano di fine livello.

COME SCONFIGGERE ROCKSTEADY E SALVARE APRIL

Se avete i boomerang, Rocksteady non durerà molto. Se non li avete invece, dovete saltare per evitare i suoi proiettili e picchiarlo mentre gli passate sopra. Penso che sia inutile (ma ve lo dico lo stesso) dirvi che Donatello è quello che se la cava meglio.

LIVELLO 2: SALVATE LA CITTA'!

Se non vi sbrigate a salvare la diga sono grossi guai per la città!

SECONDO OBBIETTIVO: DISINNESCARE LE BOMBE!

Vi ritrovate sott'acqua con tanto di alghe paralizzanti, ruote micidiali, scariche elettriche e correnti contrarie. Solo dei veri ninja potrebbero venirne a capo! COWABUNGA (parola di tartaruga-ninja-mangiapizze)! I numeri dati alle bombe stanno lì per indicarvi l'itinerario più semplice e facile, non dimenticatevi di cambiare tartaruga quando vedete il suo livello di energia troppo basso, e ricordatevi che avete un tempo limitato.

C

Bomba 2

Bomba 1

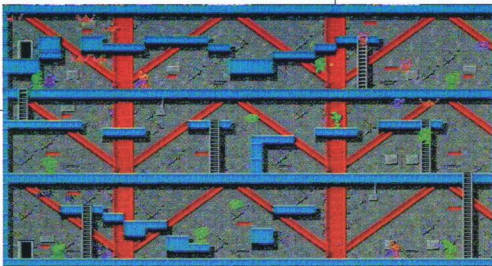
Bomba 3

NINTENDO

PRIMO OBBIETTIVO: ARRIVARE IN CIMA ALLA DIGA!

Entrate in A e uscite in B (sembra facile eh!) senza dimenticarvi le due fette di pizza. Appena usciti, andate in C e tuffatevi!

A

B

SPLINTER E' SPARITO

Quando tornate a casa, avrete una brutta sorpresa. Troverete il vostro alloggio tutto sotto-sopra e vi accorgerete che Splinter, il vostro caro maestro, è sparito. COWABUNGA! Tartarughe alla riscossa! Andate a salvare Splinter!

Itinerario consigliato: Disattivate la Bomba 1, salite verso la 2, scendete verso la Bomba 3, e continuate a destra. Arrivati in fondo, risalite (Bomba 4 e 5) e salite ancora (fate attenzione alle alghe e non esitate a cambiare tartaruga se ce n'è bisogno). Finite il livello seguendo il percorso con le Bombe 6, 7 e 8.

Bomba 6

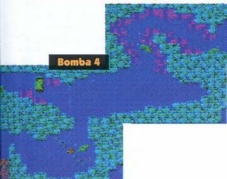
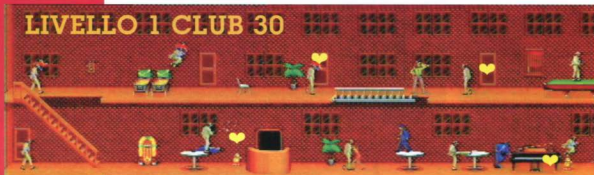
Bomba 4

Bomba 5

Bomba 7

Bomba 8

MOONW

MD MEGADRIVE

LIVELLO 1 CLUB 30

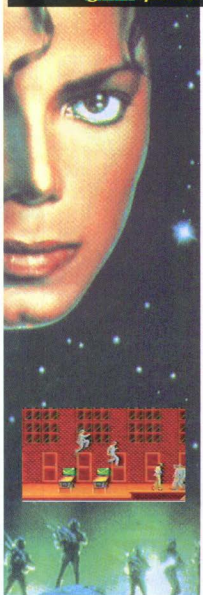
Qua trovate i bambini

LIVELLO 1.1

Il primo livello del Club 30 non è molto difficile. Troverete i bambini dietro le porte o in bella vista che aspettano il vostro aiuto. Una volta liberate tutti, dovrete vedervela con una ventina di nemici, che però vi vengono addosso molto inconscientemente, senza sparare né evitare i vostri colpi.

MEGADRIVE

ALKER

A yeah! Il nostro Micheal lascia i dischi e si immerge in una pericolosa avventura per salvare i bambini! Roba da Telefono Azzurro!!! In esclusiva per Gheim Paua, ecco il reportage scritto da Paolo & Alex sulle sue gesta, con tanto di consigli su come eliminare i cattivoni e menare botte da orbi!

LIVELLO 1.2

Beh, nel secondo livello affronterete ben cinque piani di nemici (e nemiche...) Dopo aver liberato i bambini dietro le porte segnate, seguite le indicazioni della scimmietta per arrivare allo scontro di fine livello. Vi attaccherà un'altra ondata di nemici, solo che stavolta SPARANO! Abbassatevi ed eliminateli quando arrivano a tiro del vostro "calcio+polverina".

MOONWALKER

MEGADRIVE

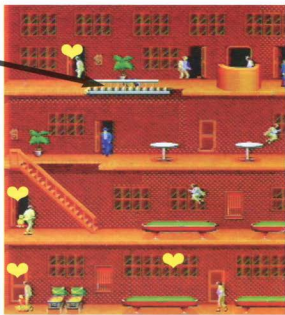
I NEMICI

Ecco i furfanti con cui dovrete vedervela nei primi due livelli:

Gangster: Facile da eliminare, visto che generalmente cerca di colpirvi con pugni a distanza ravvicinata. La prima "sfida di fine livello" è costituita da 20 gangster.

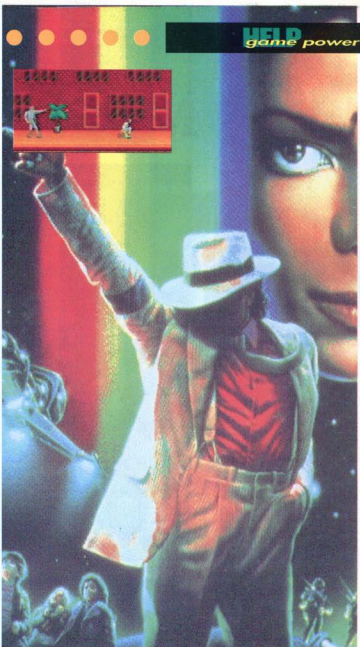
Gangster armati: Ahi! Se vi beccano con una 38 non riderete molto... Accovacciatevi, e quando il colpo vi supera, avvicinatevi e stendeteli.

Gangster con la stecca da biliardo: Un po' più coriacei dei gangster normali, ma non troppo pericolosi.

Ballerine: Vi aspettano appoggiate alla parete, e quando siete abbastanza vicini, vi bloccano. Un paio di calci (vabbè, lo so che le donne non si toccano neanche con un fiore, ma per stavolta chiudete un occhio) le toglieranno di mezzo.

LIVELLO 2.1

Occhei, inizia la parte difficile... Infatti d'ora in avanti i ragazzi saranno nascosti nei posti più disparati e inaccessibili; per esempio nel primo livello "on the road", uno è nel cassonetto (come nella canzone di Elio e le Storie Tese!), mentre per liberare i due bambini sul tetto (uno dietro la finestra e l'altro proprio in cima all'edificio) dovrete saltare sulla macchina gialla per poi raggiungere il muro, e infine saltare sulla casa. Solita baraonda di fine livello...

LIVELLO 1.3

L'ultimo livello del Club 30 è, naturalmente, il più difficile. Liberati i ragazzi (uno è dietro una finestra del primo piano). Per accedere all'ultimo piano, dovrete esibirvi in un attacco danzante sotto la scala antincendio. Per finire il livello dovrete affrontare la solita massa di nemici, che sparano, saltano e vi fanno le pernacchie.

LIVELLO 2 LA DURA LEGGE DELLA STRADA

MOONWALKER

MEGADRIVE

LIVELLO 2.2

Il Parcheggio! Chissà perché non trovo mai posto quando sono in ritardo e devo finire gli articoli... Vabbé, Micheal non ha certo problemi di posteggio. Guardate nei bauli delle auto parcheggiate per trovare i ragazzi, ma attenti alle bombe che saltano fuori dai bauli all'improvviso.

Occhio ai cattivoni di fine livello, perché sparano! Accovacciatevi e colpiteli quando arrivano a tiro, ma attenti perché hanno il brutto vizio di saltarvi addosso, se non siete abbastanza svelti.

RAGAZZI IN STRADA

Che facce poco raccomandabili! E io che mi lamentavo del mio quartiere! Sembrano poco interessati al nostro eroe, ma appena lo hanno a tiro gli saltano addosso. Due sberloni e non vi daranno più fastidio.

Dobermann: Appena li vedete, accovacciatevi e iniziate a lanciare calci nella loro direzione: la maggior parte delle volte li eliminerete prima che vi possano colpire.

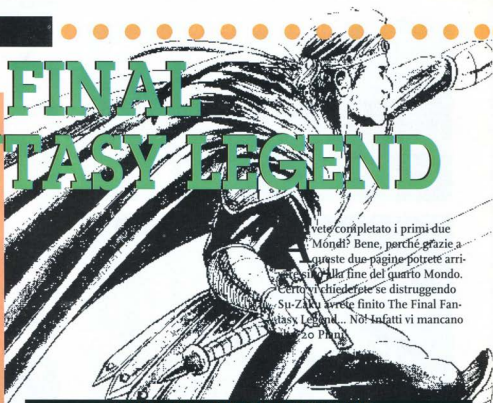
Dobermann Bianco: È il capoccia dei dobermann normali, e lo vedrete nello scontro di fine livello 2.3. Cerca di evitare i vostri attacchi, quindi dovrete inseguirlo. La miglior tattica è di attaccarlo dal basso.

LIVELLO 2.3

Per finire l'ultimo, incasinatissimo livello vi consiglio di iniziare dalle fogne: aprite un tombino con un'attacco danzante, quindi scendete per le scale e liberate i ragazzi. Poi salite, ed esplorate i tre piani del parcheggio. Arrivati vicino alla terza macchina dell'ultimo piano, saltate verso destra, per poter atterrare sul tetto dell'edificio, dove troverete altri ragazzi da liberare. Scendete e liberate gli ultimi fanciulli, per poi affrontare l'ira dei cani del Boss.

All'inizio del loro attacco accovacciatevi davanti alla portiera del macchinone giallo, ed eliminate i cani neri. Noterete che tra un'ondata e l'altra (sono infinite, quindi non aspettate troppo!) passa qualche secondo: utilizzando quella breve pausa dovrete raggiungere il cane bianco e colpirlo tre o quattro volte.

THE FINAL FANTASY LEGEND

GB GAMEBOY

Avete completato i primi due Mondi? Bene, perché grazie a queste due pagine potrete arrivare sino alla fine del quarto Mondo. Certo vi chiederete se distruggendo Su-Zaku avrete finito The Final Fantasy Legend... No! Infatti vi mancano altri 20 Piani!

PRIMA, QUALCHE ALTRO CONSIGLIO...

Armi per Personaggi molto forti:

Hammer, Long Sword, Axe Battle, Sword Katana, Silver Sword, Coral Sword, Ogre Sword, Dragon Sword, Sun Sword, Flame Sword, Ice Sword, Elec Sword, Defend Sword, Rune Sword, Colt Musket, Magnum Rock.

Armi per Personaggi molto agili: Rapier, Saber, L-Saber, CatCraw Bow, Long Bow, Gr. Bow Laser.

Armi per i Maghi: P-Knife, P-Sword, Vampic.

TERZO MONDO - IL CIELO

Dopo il Continente e il Mare, non poteva certo mancare il Cielo. Il diabolico Byak-Ko (con un nome così non poteva essere che un Cattivone!) è in possesso della White Sphere, la chiave del Terzo Mondo. Naturalmente dovrete sconfiggerlo, dopo aver scoperto i segreti del "blu dipinto di blu".

Seguite questo itinerario:

1) Città del Cielo 2) Castello Sospeso 3) Città Nascosta 4) Base della Resistenza 5) Castello Sospeso 6) Prigione 7) Castello Sospeso 8) Torre

Luoghi e personaggi importanti del Terzo Mondo (i numeri fanno riferimento all'itinerario precedente)

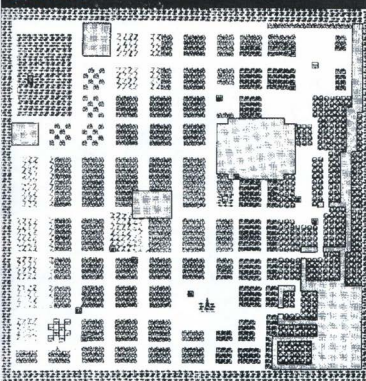
1 • Città del Cielo In questa città scoprirete che i pochi audaci che hanno osato resistere a Byak-Ko sono stati miseramente sconfitti, e che il cattivo ne si è rifugiato nel Castello Sospeso. Scoprirete anche che la favolosa Città Nascosta è a Nord-Est. Non vi resta che prendere il Deltaplano (*Glider*) di Serg (nel Pub) e raggiungete le altre locazioni di questo mondo.

3 • Città Nascosta: Volate fino alla Base della Resistenza e alla Città Nascosta per avere qualche altro utile suggerimento. Qui troverete due gemelle che possono farvi entrare nel Castello Sospeso.

6 • Quando Byak-Ko vi spedisce in Prigione, cercate la Revenge Sword e un altro Deltaplano.

7 • Apritevi la strada fino al Castello Sospeso, e prendetevi la White Sphere. Quindi vedetevela con Byak-Ko per l'ultima battaglia...

GAME BOY

LE ROVINE

QUARTO MONDO
LE ROVINE

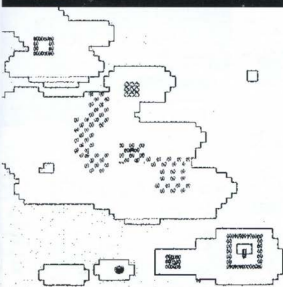
Su-Zaku ha la Red Sphere, chiave del Quarto Mondo, ma recuperarla è abbastanza difficile, visto che per eliminare Su-Zaku dovrete costruirvi l'Erase 99. Evitatelo viaggiando attraverso i Tunnel Sotterranei fino alla Città a Sud-Ovest, quindi portate il velocipede (*Bike*) alla Libreria per conoscere qualcosa di più su Akiba, la città nascosta. In questa città troverete le ROM. A questo punto dovrete andare fino alla Città a Nord-Est per prendere la Board, quindi tornare alla Città a Sud-Ovest per parlare con So-Cho, che vi può condurre al Tunnel Segreto dove troverete il Plutonium, ultimo ingrediente dell'Erase 99.

Seguite queste Tappe:

1 • Tunnel Sotterranei 2) Città a Sud-Ovest 3) Libreria 4) Akiba 5) Città a Nord-Est. 6) Città a Sud-Ovest 7) Tunnel Segreto 8) Tunnel a Sud-Ovest 9) Grattacielo

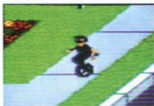
Luoghi importanti:

9 • Il Grattacielo: Su-Zaku vi aspetta nelle segrete del Grattacielo. Preparatevi a uno scontro all'ultimo sangue, e ricordatevi di utilizzare l'Erase 99 per abbattere il Campo di Forza che lo protegge. Fatto questo, sarete in grado di colpirlo con le armi "convenzionali". Buon Divertimento! E arrivederci a *Final Fantasy Legend 2*!

IL CIELO

MASTER SYSTEM

PAPERBOY

Avrete bisogno di una buona bicicletta, muscoli saldi, tiro preciso e un Master System per finire questo avvincente gioco. E naturalmente l'ultimo numero di Gheim Paua con la mega soluzione di *Paper Boy*!

Ci sono tre diversi livelli, Easy Street, Middle Road e Hard Way. Inoltre il gioco diventa sempre più difficile man mano che passano i giorni, quindi occhio sennò perdete il posto!

Un monociclista! Aiuto! Evitatelo, altrimenti finirete a gambe all'aria!

Evitate anche gli idranti e le grate... è più salutare andare sulla terraferma!

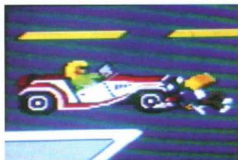
Potete riempire le vostre tasche passando sulle pile di giornali sparse un po' ovunque.

Questa moto si muove fin troppo velocemente... attraversate la strada con attenzione!

(Sotto) Il nostro eroe si è schiantato contro una macchina... un'altra vita persa (sigh!).

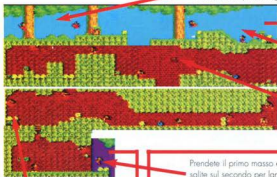
Questi altri sono un po' più difficili - passate molto velocemente, prima che vi becchino.

Colpendo la cassetta aumentate il punteggio

Un personaggio che potete notare tra i giardini delle villette

Komplimenti! Siete arrivati alla fine della giornata, illesi e pronti a distribuire nuova informazione nelle finestre altrui!

CASTLE OF ILLUSION

Mickey Mouse è tornato! Dopo le strisce per MegaDrive, Paolo & Alex hanno pensato ai bilioni di giocatori bloccati nella versione per Master System, che è completamente diversa da quella per la console a 16bit. Buona avventura!

Aspettate che il tronco vi superi, quindi saltatelo e superate il gradino.

Ecco un bel tesorino! Togliete le rocce di mezzo e prendetevi questa fetta di torta!

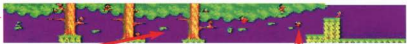
Prendete il masso e saltate il burrone, quindi utilizzatelo per eliminare la farfalla.

I due tesori a destra sono invisibili: per farli apparire dovrete saltarci sopra.

Prendete il primo masso e salite sul secondo per lanciarlo contro il vermiciattolo.

Attenzione ai massi cadenti! Come ricompensa troverete due tesori, che contengono una Monetona e una Grossa Fetta di Torta.

La prima parte del mondo sotterraneo non presenta grossi problemi, se sarete abbastanza veloci. Occhio alla farfalla e al ragno!

Un'altra cassa del tesoro nascosta! Saltateci sopra per scoprirla, quindi usatela come base per saltare oltre il muro.

Saltate di ramo in ramo, e prendete la mela. Usatela dopo il terzo albero per eliminare il vermiciattolo.

Utilizzate ora le foglie per svolazzare verso la fine del livello; NON utilizzate la terza foglia, che ce l'ha proprio con voi!

MASTER SYSTEM

IL MOSTRO DI FINE LIVELLO

Dovete colpire questo tronco quattro volte, prima di riuscire a batterlo. Quando appaiono delle foglie, vuol dire che sta iniziando a girare su se stesso per colpire Mickey; spostatevi e, quando si ferma, saltategli sopra. Raccogliete la gemma e avviatevi verso il secondo livello.

CASTLE OF ILLUSION

MS MASTER SYSTEM

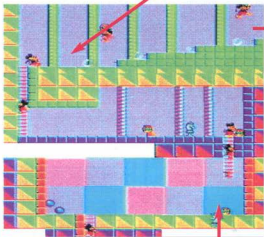
MASTER SYSTEM

Non perdete tempo a distruggere questa trasmittente, perchè gli aeroplanini non sono abbastanza veloci per colpirvi.

Altro pallone, altra trasmittente.

Aspettate dietro il barile che passi la terza bolla, quindi prendetelo e proseguite.

Utilizzate il pallone per distruggere la trasmittente.

Colpite il clown con il pallone.

Posizionate un barile sotto le scale per poter salire.

Inizierete da qui il secondo livello.

Posizionate il barile sul secondo mattoncino, e usatelo come trampolino per saltare sulla nuvola.

Ricordatevi di abbassarvi!

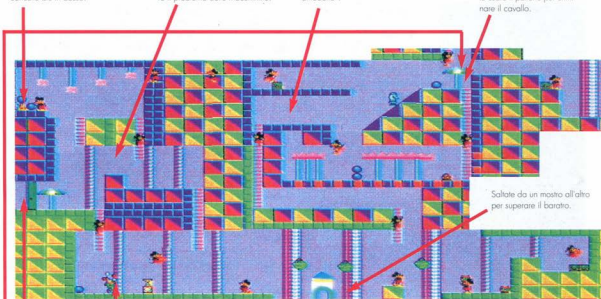
Eliminate il cavallo con un bel colpo.

Se sarete abbastanza veloci, riuscirete a lanciare il pallone contro il clown prima che riesca a colpirvi.

Con questa chiave potrete aprire il cancello blu in basso.

Eliminate il trasmettitore per risolvere il problema delle macchinine.

Questi sono blocchi del tipo "poco affidabile"!

Se siete abili e veloci potrete usare il pallone per eliminare il cavallo.

Saltate da un mostro all'altro per superare il baratro.

Lanciate la chiave verso il portone per aprirlo.

Occhio al clown! Un colpo piazzato bene lo elimina senza complicazioni.

IL MOSTRO DI FINE LIVELLO

Il Giullare di fine livello non é molto difficile, infatti basta riuscire a colpirlo al momento giusto. Avvicinatevi dopo che è saltato, aspettate che le palle siano sparite o che siano abbastanza lontane, quindi colpitelo con il solito salto. NON cercate di colpirlo due volte di fila, perché vi becchereste sicuramente una pallonata!
Prendete la gemma e... aspettate Game Power 5!

SUL PROSSIMO NUMERO DEGLI HELP IL SEGUITO.

SN SUPER NES

ACTRAISER

Siete bloccati in *Actraiser*? Come divinità siete piuttosto scarsi? Non riuscite a accendere il vostro SuperNes? (verificate che la spina della corrente sia inserita!). Meno male che ci siamo noi (la famosa ditta Alex, Paolo & nessun altro) a darvi la soluzione completa di questo fantastico gioco naturalmente riservata a i soli lettori di Gheim Pauà. Ehhhhh sì! È questo il privilegio che avete leggendo la nostra rivista piuttosto che un'altra (inoltre meno bella, con meno pagine, meno... ehm... va beh... inutile ripeterlo, tanto lo sapete già. Se ci comprate e segno che avete buon gusto!).

PRIMO PAESE: FILMOA

ACT 1 (arcade):
Per sconfiggere il mostro, attaccate e ritiratevi quando lui attacca (attenti alle scariche elettriche!). Abbassatevi quando carica e picchiatelo.

ACT 2 (strategia):
Distruggete la grossa roccia in basso a destra e chiedete la magia del fuoco al tempio. Fate crescere la vostra popolazione e distruggete tre generatori di mostri (potete fare piovere sulle case se sono in fiamme). Attraversate il fiume, distruggete il quarto generatore, prendete il punto di magia e il ponte al tempio, e passate alla terza fase.

ACT 3 (arcade):
Ci sono due passaggi. Quello in alto è più facile, ma quello in basso ha un punto di magia.
Per ammazzare il mostro, picchiatelo, ritiratevi, saltate sopra la sua ascia, tornate a picchiarlo e passategli sotto quando salta. Ripetete l'operazione quante volte è necessario.

SECONDO PAESE: BLOODPOOL

ACT 1 (arcade):
Per sconfiggere il mostro, piazzatevi in alto a destra. Saltate sopra il suo proiettile e picchiate questo infedele. Ricordatevi di saltare sempre

sopra i suoi proiettili e il buco, picchiatelo, ecc...

ACT 2 (strategia):
Date il ponte al tempio, prosciugate le paludi e distruggete i nidi che sono a vostra portata. Se il popolo piange, prendete l'impronta al tempio e utilizzatela sulla caverna. Quando avrete distrutto tre nidi, prendete il teschio e usatelo per distruggere l'ultimo nido nascosto nei boschi in basso a sinistra. Andate poi a prendere la magia della stella e un punto supplementare di magia.

ACT3 (arcade):
Rimanete in basso. Quando il mago appare su una delle piattaforme in basso, caricate e massacratelo di botte, non dimenticatevi però di ritirarvi quando scatena i suoi fulmini. Quando si trasforma in lupo invece, salite sulla piattaforma più bassa e aspettatelo chinato. Quando arriva picchiatelo e quando vi è troppo vicino saltategli sopra e ricominciate dall'altra parte. ("Castello ululì, lupo ululà" chi ha visto Frankenstein Jr mi capirà) (la rima potevi risparmiarcela! NdR).

TERZO PAESE: CASANORA

ACT 1 (arcade):
Picchiate il mostro al massimo due volte prima di ritirarvi e schivate le palle che vi tira. Se vi attacca con le pinze, saltate verticalmente quando vi raggiungono e, arrivato al vertice del vostro prodigioso balzo, spostatevi lateralmente per evitarle. Ripetete l'operazione (moltiplicazione o addizione? Ah! Ah!) fino alla sconfitta del cattivone.

ACT 2 (strategia):
Fate piovere sul deserto, fate prosperare il vostro popolo, e salvate il poveretto che vi chiede aiuto. Tornate a BLOODPOOL e fate crescere la vostra popolazione fino a quando appariranno

Quando avrete conquistato tutti i mondi salvate la posizione e nel menu principale apparirà una nuova opzione

delle spade incrociate. Tornate a CASANORA, scoprirete che una maledizione affligge il vostro popolo, non potete andare in ACT 3. Andate subito nel quarto paese, cioè AITOS.

ACT 3 (arcade):

Per distruggere quell'odioso faccione da sfinge, fatelo scendere passandogli sotto, picchiatelo due volte, evitate il suo proiettile saltando e andate a distruggere la testa apparsa a lato prima che vi mandi qualche freccia. Ricominciate fino alla sua disintegrazione!

QUARTO PAESE: AITOS

ACT 3 (arcade):

Di solito troverete un bonus che vi permetterà di lanciare degli archi infuocati con la vostra spada. In questo caso il mostro non è molto difficile. Dovete saltare da una piattaforma all'altra ogni volta che lo colpite. Se non avete gli archi la cosa diventa più difficile, ma ricordatevi che l'importante è di non cadere nel vuoto.

ACT 2 (strategia):

Fate crescere il vostro popolo. Se si fermano i mulini, fateli girare con un po' di vento. Quando si risveglia il vulcano, andate in ACT 3 ma poi tornate a prendere la testa di ariete al tempio.

ACT 3 (arcade):

Piazzatevi sotto la piattaforma di destra e picchiatelo un bel po'. Quando comincia a salire, salite anche voi. Lui si fermerà a mezz'aria per lanciarvi i suoi proiettili, voi invece ne approfitterete per fargli male, ma molto male! Quando ricomincia a rotolare spostatevi e ricominciate da capo!

QUINTO PAESE: MARANA

ACT 1 (arcade):

Attirate la liana del mostro verso sinistra, saltate oltre, distruggete le bolle se ce n'è bisogno e colpite il mostro due volte quando gli spunta fuori la testa. Ripetete l'operazione quante volte è necessario, ma attenti al tempo che scorre!

ACT 2 (strategia):

Create un terremoto per raggiungere l'isola a forma di aquila e distruggete un albero. Fate emigrare il vostro popolo e distruggete tutti i nidi. Quando compaiono i teschi, andate in ACT 3. Prendete poi la foglia nel tempio, tornate a CASANORA e usate la suddetta foglia per scongiurare la maledizione. Aspettate che i due omini tornino e prendete la magia delle palle infuocate dal primo tempio.

ACT3 (arcade):

Passate sotto il mostro per tirarlo giù e poi picchiatelo ben due volte prima di ritirarvi. Se invece di scendere vi lancia un fulmine, saltate. Ripetete più volte.

SESTO PAESE: NORTHWALL

ACT 1 (arcade):

Inginocchiatevi nella fossa di destra e tirate le randellate al mostro quando si ferma vicino a voi. Passategli sotto quando si muove e ricominciate da capo.

ACT 2 (strategia):

Fate sciogliere la neve con il sole per fare andare avanti il popolo e dategli la testa di ariete per farlo cammi nare sul ghiaccio dove ci sono i nidi. Andate poi al tempio prendere la nuova magia e un punto supplementare.

ACT 3 (arcade):

Questo livello è pieno di bonus, allora fate il pieno che vi sarà utile per la fine del gioco. Quando il mostro carica picchiatelo più volte possibile. Quando si ferma invece, passategli dietro e massacratelo come si deve. Ayeah!

THE END:

Un vulcano deve apparire a nord-est del mondo. Al suo interno dovrete rimassacrare tutti i guardiani di fine paese, e per di più l'uno dopo l'altro senza neanche fermarvi per mangiare o bere qualcosa (difficile!). Potete usare le stesse tattiche ma sono diventati più resistenti e certi hanno più, o nuovi, attacchi.

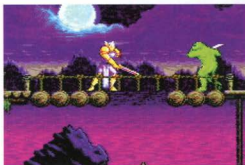
Per eliminare il guardiano nella sua prima forma dovete distruggerlo mentre scende ma state attenti alle comete.

Quando diventa una specie di scheletro che vi manda delle bolle di energia e vi spara il suo raggio mortale, dovrete colpirlo quando il suo cuore è visibile. Dimenticavo, ora la vostra spada spara degli archi infuocati! Se riuscite a finirlo potrete godervi lo staff finale accompagnato da una fantastica musica!!!

THE END 2:
LA VENDETTA

Ma come sarebbe a dire la fine 2?!? Eh! Come abbiamo scritto in Gheim Pauà n. 2, se tornate al menu d'inizio gioco e andate a vedere sotto New Game ci sarà l'opzione SPECIAL che vi permetterà di giocare a tutte le fasi arcade di seguito. Una fine un po' diversa insomma.

(sopra) Il primo guardiano che incontrerete. State attenti alle sue scariche elettriche

Siete all'inizio del 2° livello

(sopra) Riuscirà a fermarvi questo nemico?

(sotto) Il guardiano di fine livello di Filmoa.

SUPER NINTENDO

CASTLEVANIA IV

Nell'ultimo livello, prima di fronteggiare Dracula, in basso rispetto alla scala, saltate nel vuoto: cadrete su una piattaforma invisibile. Andate a sinistra e otterrete 99 cuori, la catena al massimo della sua lunghezza, la croce e due "potenze" (scudi II e III). Il vostro combattimento contro Mister Tenebroso sarà così più equo!

Una piccola gabola. Camminando su questa piattaforma guadagnerete vari bonus.

Ecco il combattimento finale contro mister Dracula in persona.

Usate il nome ALEX (He! He! Sono io!) e digitate il codice del livello:

Livello 2 → Livello 3 → Livello 4 → Livello 5 → Livello 6

Livello 7 → Livello 8 → Livello 9 → Livello A → Livello B

Mostro 1 → Mostro 2 → Mostro 3 → DRACULA!!! → THE END

CHOP LIFTER 2

Inserite questi codici per poter salvare anche gli ultimi, disperati prigionieri del nemico. Occhio però, perché gli ultimi livelli sono davvero difficili!

Settore 1
Livello 2 - SKYHPPR
Livello 3 - LKYBYSS
Settore 2
Livello 1 - CHPLFTR
Livello 2 - BYMSFWR
Livello 3 - RGHTHND
Settore 3
Livello 1 - GDGMPLY
Livello 2 - TRYHRDR
Livello 3 - SPRYSKY
Settore 4
Livello 1 - CMPTRWZ
Livello 2 - CHPYBYS
Livello 3 - VRYHPPY
Settore 5
Livello 1 - GMBYQZD
Livello 2 - LVLYTYZ
Livello 3 - GDDYGMZ

PIPE DREAM

Se non ve la cavate nei panni di idraulici (come Dupont che non capisce un tubo, NdR) provate questi codici, che vi consentiranno di arrivare là dove non pensavate di arrivare...
Livello 5: HAHA
Livello 9: GRIN
Livello 13: REAP
Livello 17: SEED
Livello 21: GROW
Livello 25: TALL
Livello 29: YALI

SHANGAI

Inserite STF, REV o MAN per dare una botta di vita al vostro GameBoy e cambiare, come mai vi sareste aspettati, Shangai!

ROCKMAN WORLD

Inserite la password desiderata, avendo cura di agitare la cartuccia, scegliete il tipo di armi e mischiate per cinque minuti. Tenere fuori dalla portata dei genitori (o dei figli, se volete...).

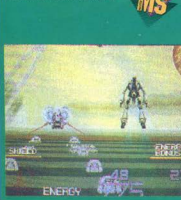
Primo Livello
CutMan: 3B 3D 4A 4C 4D
IceMan: 1A 2A 2B 3B 4D
ElecMan: 1D 2A 2D 3B 4A
FireMan: 1A 1B 2B 4C 2D

Secondo Livello
IceMan & CutMan: 1A 2D 3A 4A 4B
IceMan & ElecMan: 1A 1C 2D 4B 4B
IceMan & FireMan: 2A 2D 3B 3D 4D
CutMan & ElecMan: 1A 1B 3A 3B 3D
CutMan & FireMan: 1D 2A 2B 3C 3D
ElecMan & FireMan: 1C 2B 3C 4B 4C

Terzo Livello
Iceman, CutMan & ElecMan: 1A 1C 3D 4C 3A
IceMan, ElecMan & FireMan: 1A 2A 3B 4C 4D
IceMan, ElecMan & FireMan: 1C 2A 2D 3A 3D
CutMan, ElecMan & FireMan: 2B 3A 3B 4B 4C

Livello del Dottor Willy: 2A 2C 3A 3C 4B

GALAXY FORCE

Appena arrivate allo schermo di presentazione, premete sette volte Pausa e avrete vite infinite. Interessante, no?

SUPER MARIO BROS III

Ecco un bel trucchetto per avere ben 32 vite omaggio: nello schermo di presentazione premete Su, Su, Sinistra, Giù, Destra, Select, A, B, A, B e START.

BUBBLE BOBBLE

Volete giocare a un livello segreto di Bubble Bobble? Inserite allora DDIJI.

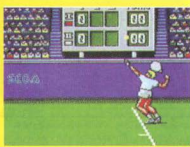
TIGER HELI

Se premete A, B e GIU' proprio mentre state perdendo una vita, potrete continuare indisturbati la vostra missione di distruzione.

RAD GRAVITY

Ecco un bel codicino per incominciare dopo l'ultimo mostro:
8NZCS ZQ$4T $XK6C
VZ474

TENNIS ACE

Pic, pac, "Out!"... Accidenti, mi ha fregato anche 'sta volta. Per fortuna ho letto su Game Power che inserendo questo codice si può arrivare direttamente alla finale:
BTOO FUXG LKMS FCKO

Mentre con questo si può vedere la fine del gioco (no, non esplode la cartuccia):
BZVV OJXM WRJH OKRR

DEVIL CRASH

Con questi codici potrete scegliere con quante biglie partire...
8 Biglie: HIBWAXINDB
9 Biglie: KDCJ5ITUSG
10 Biglie: FUBWAD5B5D
11 Biglie: 7QBWE7BNDG
12 Biglie: G9CJA5XRSB
13 Biglie: UUBWFWML51
14 Biglie: 2JELAI45EX

EA HOCKEY

Con tutte quelle mazze da hockey che volano verso la dentiera, è difficile finire il campionato mondiale e arrivare con 32 denti a posto, vero? Beh, inserite questo codicino:
G77JH232FVNT4SRS
Per disputare la finale USA-URSS.(scusate, è un gioco un po' datato) In bocca al lupo!

ONSLAUGHT

Se vi sembra troppo difficile prendere i terreni, con questa password partirete con tutti i territori conquistati, tranne dieci.
0000, 0000, 00

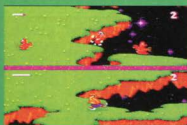
WARBIRDS

Se siete abbastanza in gamba negli atterraggi, potete far schiantare anche il Barone Rosso! Appena lo vedete, scaricategli addosso tutto quello che avete, anche gli stivali e la marmellata, poi datevela a gambe e atterrate. Lo vedrete schiantarsi nel tentativo di mettersi in coda al vostro velivolo!

ROAD RUSH

Sbattuti fuori strada? Avete preso troppe gomitate? La faccia è troppo gonfia? Se avete qualche problema con arti, denti o moto, niente paura, perché con questo codice potrete partire dal quinto livello con la miglior moto in assoluto, la Diablo 1000:
09000 06P91 112BE 579TK

TOEJAM & EARL

Se avete qualche problema con il livello dell'energia, seguite questo piccolo consiglio per trovare un livello segreto molto interessante!
Utilizzate le Icarus Wing, i Rocket Skate o l'Inner Tube nel livello 1 per andare nella zona in fondo a sinistra, verso il basso. Troverete un'isola con un buco nel mezzo. Scendete nel buco e arriverete al Livello Zero! Ma non è finita; vedrete un chiosco di Limonate e un Hot Tube: raggiungete il chiosco e premete in Su. Riceverete un bel bicchiere di limonata, che frutta una vita extra. Quindi avvicinatevi all'Hot Tube e chiacchierate un po' con la Wahiness, e vedrete alzarsi la barra dell'energia (ma per piacere..., NdR). Quando uscirete dall'isola ritornerete al primo livello.

MARVEL LAND

Inserite VALKYRIE per scoprire una bella sorpresa!

A.P.B

Pieno, grazie! Sulla HighWay 12 troverete una stazione di servizio con due pompe di benzina. Parcheggiate in mezzo a queste due pompe e il tempo necessario per completare il rifornimento sarà dimezzato.

ANNUNCI game power

VENDITA

VENDO i seguenti giochi per il mitico Nintendo Gameboy: Batman, Robocop 2, Super Mario, Gargoyle's Quest, Castelvania 2, Solar Striker, F1 Race, Fortress of Fear, Revenge of the Gator ed altri. Tutti i giochi sono completi di confezione e vari gadget. Costano la metà del prezzo di vendita.
Luca tel. 0775/502191.

VENDO Sega Megadrive Japan + 1 joypad + il gioco "Alex Kidd" a L. 230,000. Vendo inoltre il gioco "Checkered Flag" per Atari Lynx a L. 35,000.
Lorenzo tel. 0421/74449 ore pasti.

VENDO console Nintendo con tre cassette di alto livello ad amichevole prezzo da trattare.
Luigi tel. 011/443739 ore serali.

Affarissimo:causa errato acquisto (gennaio '92) VENDO PC - Engine Duo (PC + CD Rom in un'unica console) + I CD R. Tipe e Fighting Street tutto ancora imballato a L. 700,000 (prezzo di mercato L. 850,000).
Marco tel. 02/6883977.

VENDO Sega Megadrive + 6 fantastici giochi tra i quali: Sonic, Strider, Mickey Mouse, Last Battle e altri due. Il tutto ancora in garanzia a sole L. 800,000 trattabili.

VENDO per Nintendo Nes i seguenti giochi: Adventure of Lolo, Fester's Quest, Goonies 2, Robocop, Kid Icarus, tutti con scatole di imballaggio e relative istruzioni, prezzo trattabile.
Lorenzo tel. 055/9789120 ore pasti.

VENDO per Nintendo Nes i seguenti giochi: Kid Icarus, Faxanadu, Robowarrior, Donkey Kong, Duck Tales, + tastiera per Nintendo "Nes Advantage" tutti con imballaggio e relative istruzioni.
Massimo tel. 055/9789242 ora di cena.
Mauro tel. 035/290065.

VENDO Nintendo + 3 giochi (SMB2, Turtles, Double Dragon 2), tutto in ottimo stato a L. 200,000. Vendo 13 giochi per Gameboy da L. 20,000 a L. 35,000 (Sword of Hope, Dr. Mario, Chessmaster, Fortress of Fear, Burai Fighter, Tennis, Kwirk, Qix, Golf, Rolan's Curse, Misterium, Hal Wrestling, Solar Strike) in ottimo stato.
Nicola tel. 02/2047261

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: a L. 50,000 Altered Beast, Rastansaga II, a L. 60,000 Strider Mistic Defender, a L. 70,000 Alien Storm.
Diego o Jerry tel. 0183/26928 ore pasti.

VENDO Nintendo da L. 30,000 a L. 50,000. Ecco i titoli: Solstice, Mike Tyson's Punch Out, Castelvania, Metal Gear, Ghosts'n'Goblins, Double Dribble. Vendo inoltre per Gameboy: Duck Tales, Ninja Turtles, Nintendo Worldcup, Gorgoyle's Quest, Alleyway da L. 25,000 a L. 35,000.
Simone tel. 011/8120270 da lunedì a venerdì ore serali.

VENDO Sega Megadrive con 6 giochi; prezzo da concordare.
Matteo tel. 0331/639613.

VENDO per Sega Megadrive: Strider, Revenge of Shinobi e Newzeland Story.
Giorgio tel. 051/870742.

VENDO il Gameboy + 5 giochi completi di scatola e istruzioni (Turtles: Fall of the Foot Clan, Double Dragon, Tetris, Gargoyle's Quest, Super Mario Land) + Light Boy, a L. 150,000.
Andrea tel. 0522/983581 dalle ore 14,00 alle ore 15,30 e dalle ore 18,00 in poi, o lasciare un messaggio nella segreteria a qualsiasi orario.

VENDO/scambio i seguenti giochi per Sega Megadrive: Mercs, Hellfire, Ghoustbusters, Truxton, Herzog Zwei, Revenge of Shinobi, John Madden, Swords of Vermillon.
Matteo tel. 0543/67726 ore pasti

VENDO fantastico Atari Lynx, completo di alimentatori, originale e 8 fantastici giochi. Il tutto a L. 350,000 trattabili.
Gianni Valentino tel. 0865/415197 ore pasti.

VENDO Sega Megadrive (giapponese - presa a scart) con 7 giochi ancora tutto imballato (2 mesi di vita) L. 330,000.
Damiano tel. 02/26146206 ore 15,00-19,00.

VENDO cartucce per Super Famicom Super Ghouls'n'Gohsts nuova, mai vista a L. 120,000 trattabilissime.
Stefano tel. 0761/223255 ore pasti.

VENDO per Super Famicom i seguenti giochi: Super Mario World L. 70,000 SD Great Battle L. 70,000. Se acquistati entrambi L. 120,000.
Antonio Robustelli tel. 081/5181075 dalle ore 15,30 alle ore 17,00.

CERCO

CERCO urgentemente per Megadrive (italian version): l'"Arcade Power Stick", il "Master System Converter" ed i seguenti giochi: Wonderboy, Insector x, Afterburner, Batman, Gouls'n'Ghosts, F1 Gp, F1 Circus.
Luca tel. 0575/651051 ore pasti.

CERCO disperatamente il gioco Turrican per Megadrive. Sono disposto a scambiarlo con altri miei giochi come: Strider, Crak Down, Forgotten Worlds, ed altri.
Enrico tel. 051/892630 dalle ore 19,30 alle ore 20,30 escluso il sabato.

SCAMBIO

SCAMBIO le seguenti cartucce per Megadrive: Alex Kidd in the Enchanted Castle, Altered Beast, Golden Axe, After Burner II.
Umberto tel. 0833/512459 dopo le ore 14,00.

SCAMBIO cartucce per Sega Megadrive europeo come Ghouls'n'Ghosts ed altri titoli con Mickey Mouse (Castle of Illusion o Fantasia), Sonic o Strider.
Marco Governa via 14 luglio, 36/A - 50019 Sesto Fiorentino (Fi) tel. 055/440434 ora: 19,30-21,30

CONTATTI

È nato il Megadrive Club San Giorgio, il cui unico scopo è quello di scambiare giochi sia a prestito che definitivamente tra possessori di Megadrive, con l'unica spesa delle spedizioni postali! Nessun impegno, nessuna tassa d'iscrizione! Al momento disponiamo di una quarantina di titoli di tutti i generi, ma sono in costante aumento! CONTATTATECI per una lista completa (inviabile anche tramite Fax) dei nostri giochi.
Megadrive Club S. Giorgio, presso Silvio Vitali, via Irma Bandiera, 11 - 40016 San Giorgio di Piano (Bo) tel e Fax 051/892988.

Tutti i vostri annunci

per Game Power

devono essere inviati a:

Game Power - ANNUNCI
via Aosta 2
20155 MILANO

GAME OVER

IL PENDOLINO DI GAME OVER

Total RicAl!
Nel lontano 1983 il nostro lungimirante Direttore nel corso di un suo reportage a Las Vegas scriveva: "È probabile che prima o poi gli home computer sostituiranno le sole console per videogiochi, questa è sicuramente la tendenza del futuro, ma certamente ciò non avverrà prima di una decina d'anni. E questa non è soltanto una nostra opinione, ma anche quella di molti esperti del settore." da Videogiochi N°3 del Marzo 1983.
Sul livello di competenza del nostro Direttore non avevamo dubbi. Vorremmo piuttosto sapere i nomi dei "molti esperti del settore" che con lui condividevano questa "azzeccatissima" previsione!

IL BOX DI ZIA MARISA

Siete un tipo da Game Over? Meritate di leggere questa rivista? Fatevi un esame di coscienza o, più semplicemente, "fatevi una cultura" cinematografica necessaria per affrontare l'argomento videoludico in modo accettabile con i titoli sottostanti: noleggiateli o recatevi a cineforum, ma non perdeteveli.

1. BALLA CON I JOYPAD
2. A LETTO CON IL LYNX
3. NEO GEO CINEMA PARADISO
4. CONSOLE E GENTILUOMO
5. FIREFOX: OLTRE IL MURO DEL SONIC
6. LA CONSOLE IN ROSSO
7. A QUALCUNO PIACE MARIO
8. JOYPAD SULL'ORLO DI UNA CRISI DI NERVI
9. GLI UOMINI PREFERISCONO IL MASTER SYSTEM
10. UN MEGADRIVE AMERICANO A LONDRA

IL MONOLOGO DEL RECENSORE REPRESSO

E se adesso va via la luce, che faccio? Sono arrivato al quinto livello, per la maiella... Ci sono certe cose che proprio non sopporto... È come quando vai in sala giochi e, nella foga dell'azione, infili la mano in uno di quei posaceneri schifosissimi che si trovano a fianco del pulsante di fuoco. Si prova una sensazione come di... Assorbimento È terribile, no? Non vi capita mai di finire a una festa dove tutti stanno parlando di porcellane cinesi e a voi non resta che assentire con un sorriso idiota sulla faccia per non ammettere la vostra terribile ignoranza, mentre desiderate intensamente essere a quindicimila anni luce da lì? E non vi viene il magone quando risentite una canzone di dieci anni fa, oppure quando incontrate la vostra maestra delle elementari? Sono un nostalgico: è una cosa grave? Dottore, me lo dica in faccia, quanto mi resta da vivere? Quanto mi avanza? Come? Lo devo mettere nel frigo, se no va a male? Yo, Mo ritmo, boyyy!!!

AKIRA
FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
ITALIA
Glénat
CITIZEN

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Super KICK OFF™

ANCO

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

IL CALCIO SI CHIAMA SUPER KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo. Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.

Original Nintendo Seal of Quality™

Licensed to

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

NINTENDO ®, GAME BOY TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED